es bons plans de l'occasion : ayez vos jeux moins cher

le mag des consoles

Joypad

N° 51 • 32 FRANCS

MARS 1996

+ Joypad International 32 pages



Guardian Heroes

La dernière perle de Sega

L'Ultra 64 encore reportée !

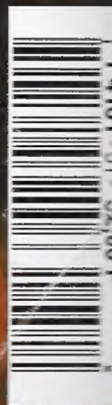


Dragon Ball Z

Le retour sur PlayStation

Exclusif ! DIE HARD TRILOGY

Les premières images du jeu événement



JOYPAD N° 51 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT. 1000 ESC • ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F

QUAND FIRESTORM NE SUFFIT PLUS...

SHELLSHOCK

VIENT A LA RESCOUSSE !

100%
HIP HOP
RAP
GAGNEZ LE MAXI SINGLE
SHELLSHOCK
SUR 3615 US GOLD
2,23FRS LA MINUTE

SORTIE
MARS



Quelle catastrophe ! Je vais sombrer dans le conformisme le plus total avec le courrier de ce mois-ci en vous proposant un thème rétro et nostalgique. Parce qu'il paraît que c'est à la mode d'être nostalgique, alors que ce n'est absolument pas du tout dans ce but que j'ai décidé de faire ce mois-ci un courrier dédié à :

SANKUKAI



Eh oui, chers lecteurs (trices), que soit louée la chaîne câblée Série Club qui nous a permis de redécouvrir ce chef-d'œuvre de la ringardise des programmes de ma jeunesse. C'est un jour comme les autres (un jeudi), et Jacques le vigile s'amène dans la salle des tests à l'ambiance molle, avec une cassette à la main : "Regardez ce que j'ai enregistré sur le Câble, ce week-end !". Personne ne l'écoute, on s'en fout. Il est 18 h, et tout tourne en rond. Violette (de Game Service) bat Kendy qui bat Stef à Street Zero, Greg joue à Dragon Quest 6, Trazom écoute Michael Jackson, TSR et Olivier Scamps (le nouveau bigboss) font semblant d'être en réunion : "Pas mal, le nouveau pull de Djima ! Et ta femme, ça roule ?", et les mecs de Joystick font semblant de jouer à des jeux sur micro. Et d'un seul coup, que se passe-t-il ? La pièce devient noire, l'écran géant s'assombrit. On entend un riff de synthé (ça se dit ?), une montée dramatique de chœurs, et d'un coup, déchirant le silence somnolent de la salle des tests, le refrain magique de ce début des années 80 : "San Ku Kaï, San Ku Kaï, c'est la bataille !". Toute activité est interrompue ! Chacun rejoint en silence la salle des tests consoles, dont la porte grande ouverte s'offre à tous les visiteurs médusés devant cette apparition : Jacques sourit, car il est le héros du jour. En bref, nous avons vécu là 24 minutes de plaisir intellectuel. Et Olivier (le boss) de me sauter dessus : "Greg, et pourquoi ne pas faire un courrier San Ku Kaï ?" "OK boss !", ai-je répliqué. Et voilà, le résultat est sous vos yeux. C'est donc pas de la récupération de la mode nostalgique, c'est un ordre du patron. Il a bon dos, le patron !









TOUTES CES PHOTOS SONT © Toei/IDDH

PAD EN MANQUE DE TESTEUSES

Compliment pour la couverture carrée, c'est une idée géniale. Mais en revanche, je pense qu'il n'y a pas assez de testeurs féminins dans Joypad, et ce n'est pas très fun. *C'est vrai, c'est un douloureux problème que tu soulèves ici. Eh bien, tant qu'à crever l'abcès, mettons du pus partout (proverbe ardéchois). Les filles, si vous êtes tentées par un poste de testeuse, vous envoyez vos CV, on a besoin d'une mass...d'une testeuse pour les jeux vidéo.*

Mickaël Badia

BASTON OU PAS ?

Je vais essayer de résumer mon histoire : pour Noël, j'ai eu une Megadrive accompagnée de Virtua Racing. J'ai aussi eu de l'argent, 450 francs, pour m'acheter un autre jeu. Justement ! Je voudrais un jeu de baston. Je vous écris après avoir parcouru tous les magasins de Nantes à la recherche de DBZ. Je suis maintenant obligé d'en prendre un autre, mais lequel ? Merci de m'aider dans mon choix. *Mon petit, je vais te remettre dans le droit chemin : tu as acheté une console Megadrive. La console est assez ancienne, et il t'est donc désormais possible de trouver des jeux d'occasion assez anciens mais toujours intéressants pour un prix parfaitement abordable. Voici trois bons jeux de baston que l'on trouve facilement dans le commerce : Super Street Fighter 2, Samourai Shodown, Art Of Fighting. Bon courage, et bons débuts dans ce monde cruel des jeux vidéo (on dirait du Michel Legrand).*

Ronon Etien, 11 ans

PLAYSTATION 64 !

La rumeur court qu'une PlayStation 2 serait en cours de développement pour contrer Nintendo 64 ; si c'est vrai, qu'aura-t-elle de plus que la PlayStation première du nom ? *D'abord, c'est même pas une rumeur, c'est vrai, je l'ai déjà dit le mois dernier. Une PlayStation 2 est prévue pour 98 voire plus tard. Elle sera, bien évidemment, plus puissante que celle qui est en magasin en ce moment. Mais le pied, c'est qu'il y aura une compatibilité ascendante.*

Au sujet de l'Ultra 64 les jeux à la sortie de la machine coûteront combien ? *Cher, environ 700 francs. Pour être précis, le prix plancher des jeux annoncé est de 11 800 yens. Prenez votre calculette avec les cours de la bourse, et vous verrez qu'en ajoutant les taxes et la marge du vendeur, le porte-monnaie va souffrir.*

À propos, combien de personnes ont une PlayStation à la rédaction ? *Alors, y a moi (c'est une japonaise), y a Trazom (une japonaise et une française), Kendy (une japonaise), Olivier en a trois (dont une qu'il a grillée bêtement), TSR (une seule française), Stef (une japonaise).*





Série culte sur Série Club

Si vous avez envie donc de vous replonger dans l'univers fantastique, ringard mais tellement merveilleux de San Ku Kaï, une seule solution : Série Club. C'est sur le Câble ou sur le satellite. Que Série Club soit bénie des dieux. Cette idée fait de moi un homme heureux. Et je ne suis pas le seul, car je connais beaucoup de gens qui se sont lancés dans les arts martiaux grâce à cette série. Cette dernière défend les vraies valeurs de l'amitié, de la bravoure face à l'adversité faciste de l'espace (ndTSR : on applaudit bien fort !). Et puis Eolia, la charmante Eolia. La première asiatique blonde, avec son bateau spatial, l'Azuris. Vous souvenez-vous de Ryu, le héros tout le temps en train de sourire, vachement sûr de lui ? Et le jeune premier, Hayato, qui n'arrête pas de faire des gaffes ? Et Simane, l'homme-singe ? Je pense aussi au méchant Caménor, qui faisait tellement de mouvements de cape que l'on n'entendait plus ce qu'il disait. Y avait aussi la méga-bonne méchante qui n'arrêtait pas de changer de déguisements. Ah, fantastique San Ku Kaï, sur Série Club donc, le samedi et le dimanche à 11 h du matin ! Mais attention, pas de rediffusions ! Il va falloir se lever tôt et acheter de la cassette vidéo. Et guettez de temps en temps si Spectreman fait lui aussi une apparition, on ne sait jamais...

Donc on en a tous une, en fait. Tiens, ça me fait penser que je vends ma PlayStation bleue... (c'est pour rire !).

Pierre



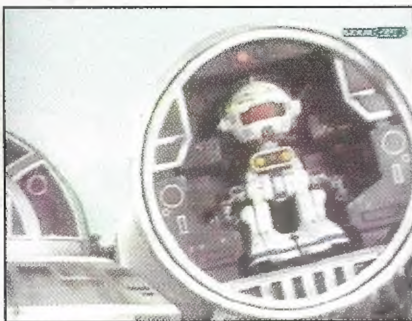


Forest, le 7 janvier 95

Si je vous écris aujourd'hui cette lettre qui peut apparaître comme une attaque contre les machines 32 bits, ce n'est pas par plaisir, mais pour me soulager. Depuis la sortie des 32 bits, beaucoup ont prédit la mort de Nintendo. Aujourd'hui, je dis : Nintendo se réveille et va tout casser, surtout les 32 bits. Alors que la Saturn (alias Sacamerde) offre des jeux à peine dignes d'une 32 bits *(c'est quand même sur Saturn que nous avons pour l'instant le seul jeu en 3D polygonale en haute résolution. Enfin, je dis ça comme ça. Je veux pas te casser ta baraque...)* et la Play-caca digne de l'arcade *(hum, tu as vu Tekken ? Il y a moins de bugs sur PlayStation qu'en arcade...)*, la Nintendo 64 offrira des jeux supérieurs à l'arcade. Il suffit de voir Mario 64. *Il semble en effet évident que la Nintendo 64 offre mieux que l'arcade. Entre nous, tu as déjà lu la fiche technique de la borne de Sega Rally ? Non, hein ? Parce que si Nintendo réussit à faire mieux que la borne Sega Rally avec une machine de 1 500 francs, je les soupçonne fort d'utiliser une technologie extraterrestre (laissez tomber, c'est les X-Files qui remontent).* Si les possesseurs de machines 32 bits espèrent voir de tels jeux sur leurs 32 bits, ils peuvent toujours rêver. Enfin, je termine par un cri haut et fort : la Nintendo 64 sera un succès. Vive Nintendo et sa nouvelle console ! Vive Mario, vive la fin des 32 bits ! *Je crois qu'il faut expliquer aux fanatiques comme toi qu'il n'existe aucune interdiction de s'amuser sur une machine inférieure techniquement à ce qui se fait de mieux. Je suis d'ailleurs sûr et certain que le petit Etien de 11 ans (quelques lettres plus haut) qui vient de découvrir la Megadrive s'amuse beaucoup plus que toi. Tout simplement parce que, lorsqu'il joue, dans ses yeux s'exprime ce plaisir de s'amuser sans se prendre la tête. Il vit son jeu, sans se demander si les autres vont penser ceci ou cela de sa machine. Prouver la supériorité d'une machine n'a d'intérêt que pour les vendeurs, les commerciaux. Mr Nintendo nous prend la tête pour nous dire que sa machine est révolutionnairement fantastique, Mr Sony et Mr Sega aussi. Mais ces trois-là (et les autres), on les comprend. C'est leur gagne-pain. Plus ils vendent, plus leur piscine est grande sur la côte d'Azur. Mais vous, les fanatiques absolus, qu'est-ce que cela vous apporte de défendre ainsi une marque jusqu'à la bêtise ? Nintendo, Sony ou Sega ne vous donnera jamais de médailles ; il s'en fout même complètement. (Tout comme l'homme politique qui serre des mains sans regarder à qui il les serre. "Braves gars !", doit-il penser.) Les passionnés lui sont acquis, il s'en fout, il sait qu'il peut désormais vendre sa console aux usagers des supermarchés, le grand public. Aucun intérêt de faire des choses pour les passionnés. Ils ont acheté leur part de produits, aux suivants ! Donc oui, la Nintendo 64 sera une fabuleuse machine. On va super-bien s'amuser avec. Mais cela n'empêchera pas Guardian Heroes et Tekken d'être fantastiques.*
Publiez-moi juste pour connaître votre réaction et celle des lecteurs. Merci, et quand même bonne année à tous.

J.Dierix









TOUTES CES PHOTOS SONT © Toei/IDDH

Le scandale des dessous de table

1-Pourquoi t'obstines-tu toujours à critiquer la PlayStation ? Es-tu payé par Sega ? *Non, à partir de ce mois-ci, je préfère la PlayStation puisque je fais partie des personnels licenciés de Sega France. Ils n'ont plus les moyens de me graisser la patte pour que je dise du bien de leurs produits. Je m'étonne moi-même de ma transparence dans la stupidité...*
2-Est-ce que Sony projette de commercialiser une extension 64 bits pour la PlayStation ? *Non.* Si oui, quand ? *Dis pas : "Si oui", si je te réponds "Non !" Ah ces lecteurs...*
3- Est-ce que les jeux actuels de la PlayStation exploitent toutes les capacités de la console Sony ? *Absolument pas, selon ce qui ressort d'une petite conversation que j'ai eue avec quelques potes japonais de la presse spécialisée là-bas. Il semblerait qu'en fait Sony limite un peu les nouvelles trouvailles techniques de la PlayStation, histoire de pouvoir la faire exploser quand il le désirera. Sous-entendu en fait : lorsque la PlayStation 2 sortira, elle sera compatible avec la première qui pourra montrer son vrai talent. Et la PlayStation 2 montrera son vrai talent encore plus tard. C'est la politique des masques.*

Javed Albaksh

Y m'énerve !

Greg, je suis encore une fois outré par une lettre que tu as osé publier dans Joypad, celle de Gonos du 3615 Joypad. Pourquoi t'obstines-tu à défendre la Saturn alors qu'il y a beaucoup de meilleures consoles, même la Super Nintendo est meilleure. *Oh, comme tu y vas ! Remarque, c'est vrai que l'on ne trouve pas Super Robot Taisen sur Saturn...* Cite-moi au moins un jeu sur Saturn qui vaille Doom, WipEout ou Tekken sur PlayStation. *Moi, j'adore Guardian Heroes. Donc je réponds : "Guardian Heroes". Mais je suis peut-être un peu bête.* J'espère que tu répondras à cette lettre, à moins que tu n'aimes trop la Saturn. C'est un défi que je te lance. *Oh, quel défi ! Moi je te défie de trouver assez de RAM sur PlayStation pour convertir correctement Vampire Hunter. Non, oubliez, c'est vraiment trop bas, facile et mesquin. Je suis désolé, je sais pas ce qui m'a pris.*

Kevin B.

Greg n'aime plus la Nec !

Hey, Greg ! Je ne suis pas content du tout, et je crois que je vais pas tarder à lourder ma fidélité à ce mag pourtant si bien réalisé avant l'arrivée des 32 bits. Réalisez-vous que vous n'avez jamais testé sur Nec Fatal Fury Special, Samourai Shodown, ni 3x3 Eyes, ni Battle Heat, ni Fx Fighter ni aucun jeu Fx d'ailleurs. *Samourai Shodown, cela semble difficile puisqu'il n'est jamais sorti sur une machine Nec. Mais pour les autres, c'est vrai que nous n'avons pas d'excuse ; enfin si, mais petite : Fatal Fury Special a été évoqué lors du test sur SFC. Et Fx Fighter n'est jamais sorti non plus.* Greg, tu parles toujours du jeu Saphia que tu attends avec impatience : je te parie ma grande sœur (90-60-80) que tu n'en feras jamais le test !!! *J'espère que ta sœur est sympa, car tu risques de ne pas la revoir de sitôt.* (...) Bien sûr, il faut se bouger les fesses au lieu d'attendre patiemment qu'un jeu ordinaire arrive tout simplement sur son bureau. (...) *Le problème de Saphia, c'est qu'il est actuellement en rupture de stock, et qu'effectivement j'aurais pu courir la France pour l'avoir, mais je suis franc avec toi, j'avais déjà d'autres choses à faire. Et puis le patron, c'est pas moi. Quand on veut mettre de la PlayStation au lieu de la*









Nec, la décision ne m'appartient pas. Donc il ne faut pas se tromper de cible : un fanzine peut se permettre de faire ce qu'il veut, mais pas un magazine. Etre testeur, c'est un emploi, donc une action que tu dois faire, sinon cet emploi tu le perds. Et mon emploi, c'est de tester des jeux que le rédacteur en chef décide de publier. Ma lettre ne risque pas d'être publiée, puisqu'il n'y a que la vérité qui blesse... Sur ce, bye... *La vérité ne blesse pas dans ce cas puisqu'elle est incontournable. La vérité blesse dans le cas où elle n'est pas désirée. Moi, ça me fait p'têt un peu mal de voir un gars qui gâche sa sœur comme toi, mais la seule chose qui me blesse vraiment c'est juste le fait de lire des gens comme toi, et que je suis obligé d'envoyer paître pour cause de minimalisme alors qu'ils ont la foi au fond d'eux-même. N'abandonne pas ton combat !*

Alf de Niro

Kanteskeçaçor ?

Salut Greg et toute l'équipe de Joypad !
1) Rave Racer le jeu de Namco sera-t-il adapté sur la PlayStation ? Si oui, quand ? *Sony et Namco, c'est une histoire qui dure, et ce, même si Namco tape désormais du côté du PC. Rave Racer sera présenté au Japon sur PC avec la carte d'émulation 3D de la PC-FX. C'est pour cela que nous avons eu sur PlayStation le très bon Ridge Racer Revolution au lieu du tant attendu Rave Racer. Pour ce qui est d'une version PlayStation, elle n'est pas prévue pour 96.*
2) Dans le numéro de février, vous parlez de Vampire sur PlayStation, crois-tu que Vampire Hunter sera adapté aussi ? *Non, malheureusement, car le problème de la PlayStation est son manque de RAM. Street Fighter Zero fut encore possible à convertir, mais Vampire et X-Men posent beaucoup de problèmes aux programmeurs de Capcom, qui ne trouvent pas la mémoire suffisante pour tout intégrer. Mouvements des personnages, décors, coups très nombreux. Difficile pour une console qui n'est pas dédiée à la 2D. Vampire Hunter n'est donc pas envisageable sur cette console, vu la palette de coups très très importante pour chaque personnage.*
3) À quand la sortie de Bio Hazard ? *Il devrait sortir vers le 25 mars, car celui-là n'a pas de problèmes. La PlayStation, c'est les doigts dans le nez pour la 3D.*
4) Combien de temps faut-il pour adapter un jeu japonais aux normes françaises ? *Une journée peut suffire pour graver un CD après en avoir modifié la nationalité. Mais avant cela, il faut signer des tas de contrats et traduire des tas de textes, s'il y en a. Donc cela dépend en fait du distributeur.*
Merci de me publier et de répondre à mes questions.

Le Lys Noir

Un milliard de lecteurs

Vous êtes un milliard à nous demander aussi où on peut acheter la navette magnétique WipEout qui était en lot dans la Joybank du mois dernier. Eh bien, tout simplement nulle part. C'est un truc en collection limitée vachement rare et pas du tout dans le commerce. Peut-être une prochaine Joybank vous permettra-t-elle d'en gagner une ?

Vous êtes un autre milliard à vous demander comment on devient testeur de jeux vidéos. Comme il est facile de répondre à cette question, je le fais ici, comme ça je réponds du même coup à plein de lettres sur ce sujet. Donc c'est facile, il suffit d'être malin, débrouillard, savoir bien écrire français, parler l'anglais (le japonais, ça aide), ne pas avoir de vie privée, avoir des sœurs super mignonnes à présenter à ses futurs collègues (ou être soi-même une fille peu farouche). Il faut aussi être super-calé en jeux vidéos, très rigolo, et être majeur : ça aide quand même pas mal. Aucun diplôme n'existe pour ce genre de métier. Ce qui compte, c'est votre présentation, votre culture, votre attitude et votre talent.

Un constructeur rentre ses griffes

Salut, Greg !
1) Est-ce que la Jaguar va durer encore longtemps ? *Non. Atari se reconvertit actuellement sur le PC et devrait très prochainement (ce n'est qu'une supposition) préférer les micros aux consoles. C'est une histoire de rentabilité.*
2) Est-ce que SNK a prévu une nouvelle console ? *Oui, bien sûr. File dans les News, tu devrais avoir plus de précisions si Olivier n'a pas trop dormi ce mois-ci.*
3) Que veut dire Hardware et Software ? *Le Hardware définit les consoles et les ordinateurs. Le Software, c'est tout bêtement les jeux et les programmes. On abrège en disant "les softs".*
4) Quand vont sortir Samurai Shodown RPG et Fatal Fury Real Bout sur Néo-CD ? *Sur Néo-CD, Real Bout sortira vers le 26 février, mais Samurai RPG n'a pas encore de date en version anglaise.*

Le coin du Greg masqué

- Spatola Stéphane est un jeune lecteur de 15 ans complètement outré par le fait que "Dessinator Mania" soit supprimé. En effet, trop peu d'enveloppes parvenaient au journal, les derniers temps, pour que cette rubrique puisse encore exister. C'est triste !
- Ne manquez surtout pas, dans le supermarché Auchan le plus proche de chez vous, un bijou sorti chez Imperial Video. Vous pourrez en effet, pour la modique somme de 39,95 francs, vous procurer la cassette vidéo de Godzilla Vs Biollante. Excusez-moi, mais j'adore Godzilla. Voilà ! En plus le film est très drôle.
- Moi je dis ça comme ça, mais Jugaku, 74, rue Jullien, 92170 Vanves édite un superbe fanzine sur la PC-Fx de Nec. Il se nomme Génération Fx et est parrainé par le Nec Giga Club. Un gage de qualité, en fait. Et puis, ça fera plaisir à Nico De Palma.
- Le mois prochain, c'est le mois de mars. Et le 4 mars, c'est mon anniversaire. Si vous pouviez commencer vos lettres par "Bon Anniversaire, Greg !", je serais hyper-content. Merci beaucoup.
- Si vous avez vécu des événements étranges avec vos consoles, écrivez-moi très vite. Le thème du mois prochain sera : les "X-Files" du jeu vidéo. Joy-Files, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex. Et écrivez vite, car le canard boucle plus tôt, et je reçois une tonne de lettres après avoir fini d'écrire le courrier; c'est embêtant.
- Bien qu'il ne soit pas testé ce mois-ci, j'ai tout de même joué à Super Robot Taisen sur PlayStation ; quelle déception ! C'est un simple transcodage de la version SFC, avec des voix en plus. Même pas de passages animés, ou de chansons. Banpresto ! Mais le jeu reste génial malgré sa laideur.
- Si vous croisez un jour un type avec des lunettes de ski et un foulard, vêtu d'un filet de pêche, c'est sûrement Staros.
- Si vous croisez un jour un type avec un casque à pointe et des cernes rouges ; ou même une jolie japonaise en body marron avec des fléchettes autour du serre-tête... Gaffe, ce sont des Stressos.

3615 PSX

GAGNEZ 1 CONSOLE 32 Bits (au choix!), DES JEUX...





LE MINITEL QUI EN SAIT PLUS QUE TO
MAIS QUI NE LE GARDE PAS POUR LU

Nintendo, oui mais non !

Si susciter l'impatience de son public, c'est mettre l'eau à la bouche, Nintendo assoiffe alors la totalité de ses fans (soit la moitié du monde). Alors que les Japonais découvriront la "petite merveille" de Nintendo le 21 avril prochain, les États-Unis devront quant à eux attendre le 30 septembre. Quant à l'Europe, on se pose encore la question. Chez Nintendo Japon, on cherche encore à localiser l'Ancien Continent sur une carte géographique. Je plaisante. Rassurez-vous, le Père Noël, même en Europe, devrait en avoir avec lui. Y va être chargé, le gars ! Quoi qu'il en soit, et au lieu de spéculer sur l'avenir (tout de même lointain) du jeu vidéo, l'actualité de ce mois-ci reste fidèle à elle-même, essentiellement axée sur les produits 32 bits. Toutefois, Nintendo (encore eux) n'oublie pas les possesseurs de 16 bits et exploite le filon - déjà entamé avec Secret of Mana et Illusion of Time - des jeux de rôles. Pour une fois, les joueurs en auront pour leur argent. Côté 32 bits, on y revient, il faudra attendre la prochaine prestation d'Electronic Arts. L'éditeur américain compte bien de son côté s'octroyer la part du lion sur le début de l'année. Avec Road Rash, Need For Speed, Magic Carpet et bientôt Space Hulk, Electronic Arts espère visiblement s'imposer sur le créneau des 32 bits en général et de la PlayStation en particulier. Ça bouge ! Après les bons résultats des ventes PlayStation et Saturn - dans une moindre mesure - le marché de la console reprend de l'élan. Sans doute est-ce pour cela que tout le monde s'agite. Conclusion, nos news se sont très vite étoffées, et l'on en a profité pour leur refaire une beauté - sans passer par la case "toilettes". Vous y trouverez donc une tonne d'informations pour savoir tout ce qui se passe dans l'univers impitoyable des jeux vidéo. En attendant de tout savoir, vous pouvez toujours regarder ce 51e numéro de Joypad auquel ont collaboré deux "nouvelles" têtes : Seb et Cyber Raoul. Plus on est de fous... bonne lecture !

T.S.R



som[maire]

JOYPAD 51

maire

MARS 1996



© HUDSON SOFT

JOYPAD est édité par la société HACHETTE- DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00 Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique : Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Marie-Noëlle Hedon, Marie Legrand.
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Publicité : Isabelle Weill
ONT PARTICIPÉ A CE NUMÉRO :
Olivier Prézeau, Grégoire Hellot (GREG), Nourdine Nini (TRAZOM), Kendy Ty (KENDY), Eric Pavon, Olivier Fallaix, Sebastien Hamon, Stéphane Audegond, Yuriko Kagotani, Frédéric Garcia (Fredo). Laurent Sarfati
Trucs & astuces : Kendy
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Abonnement : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Télématique : 3615 JOYPAD
Rédacteur/Concepteur : Mic Dax - Animateur : El Fredo
Photogravure : SLJ, Champa, Compo Imprim.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un supplément de 32 pages, un poster ainsi qu'un encart Acclaim de quatre pages.

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p133.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire : 210-0980879-67
JOYPAD : 1 an (11 nos) : 1 490 FB
Illustration de couv. : DIE HARD 3 with a vengeance © Century Fox
Illustration de couv. Import : FATAL FURY REAL BOUT © SNK



TESTS ET PREVIEWS


NEON





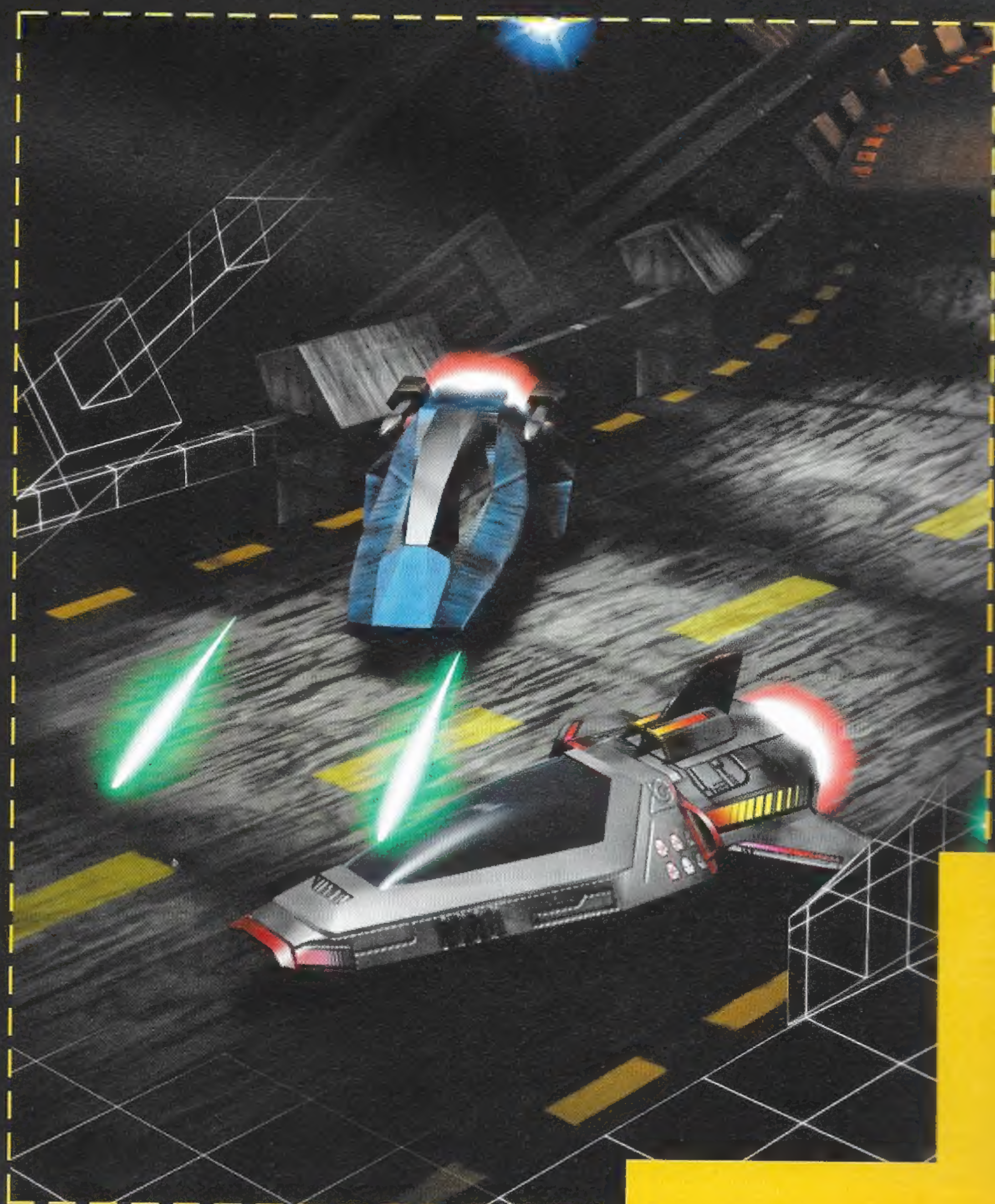

0201234



NÉON : DE LA 3D MADE IN GERMANY

Perdue au fin fond de l'Allemagne, la société Néon travaille d'arrache-pied. Son dada ? La PlayStation, la Saturn mais aussi les PC. Autant dire que chez Néon, entre deux bières et trois choucroutes, on ne s'ennuie pas une seule seconde. Ocean l'a d'ailleurs bien vu et a pris ces jeunes oiseaux sous son aile. Une poésie toute teutonne pour des jeux qui devraient en scotcher plus d'un au plafond. Tunnel B ou bien Viper vont vous propulser dans des univers 3D, 100% européens, et 100% fun !

Par Cooli





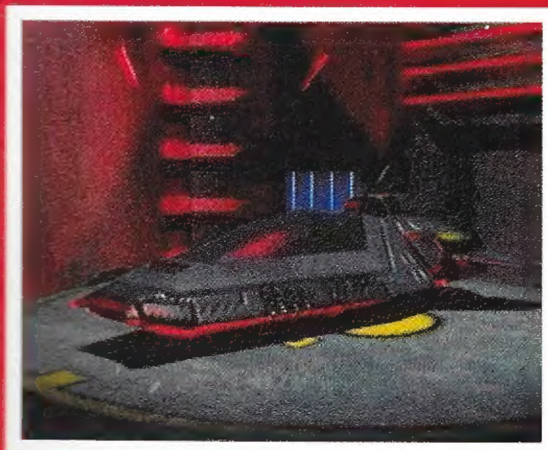
L'ÉQUIPE DE NÉON, JEUNE... MAIS TALENTUEUSE...

Basé à Darmstadt près de Francfort, Néon Software est sous la tutelle d'Océan avec qui ils ont un contrat de quatre ans. Ce jeune groupe de développement est carrément inconnu au bataillon, les titres qu'ils nous présentaient étant leurs premiers. Cependant, cela ne signifie pas qu'ils soient inexpérimentés puisque la plupart des personnes qui sont à l'origine de la création de Néon sont issus du milieu avec à leur actif diverses participations au développement de titres micros (Apidya et Mister Nutz sur Amiga, etc). Un "la plupart" dans la phrase précédente qui prend tout son sens lorsque vous saurez qu'en fait ils sont six à avoir fonder la compagnie. Six directeurs dans un groupe d'une vingtaine de personnes, ça c'est de l'encadrement ! N'allez cependant pas croire qu'ils souffrent pour autant d'une hypertrophie des chevilles puisque Néon est à classer dans les développeurs les plus sympas qu'il nous ait été donné de rencontrer. Et, comme en plus il s'agit là de passionnés, imaginez une ambiance délire pour vous faire une idée de ce qui nous attendait.

Mais, venons-en aux faits; qu'est-ce que ce jeune groupe pouvait nous réserver d'intéressant ? Rassurez-vous, le sentiment d'appréhension à l'idée de débarquer chez une compagnie jusqu'alors inconnue s'est vite estompé. Nous avons ainsi pu assister à la démonstration de trois produits qui "normalement" devraient sortir sous les trois standards suivants, dans l'ordre : Playstation, Saturn et PC. Deux jeux orientés action d'abord : Tunnel B1 et Viper, qui illustrent le domaine de compétence de Néon, la 3D ! Sans aucun doute des réminiscences des bidouilleurs qu'ils furent sur Amiga puisque dans tout ce qui touche la 3D, une seule devise prévaut : optimisation. Enfin, il reste encore à évoquer Vanished Powers, un RPG qui s'annonce superbe et dont, malheureusement, les conversions Playstation et Saturn ne sont pas tout à fait certaines. Celles-ci sont conditionnées par l'accord de Sony pour la première et liée au marché pour la Saturn. Quoiqu'il en soit, il existe une constance dans les trois futurs produits made in Néon : ils sont tous trois très prometteurs ! Soulignons que Tunnel B1, leur soft le plus avancé en développement, sent carrément le hit à plein tube...

Tunnel B1

Ça ressemble à du Descent avec une dose de WipEout, mais quoi t'es ? Préparez-vous à entrer dans le tunnel B1 : ça décoiffe !

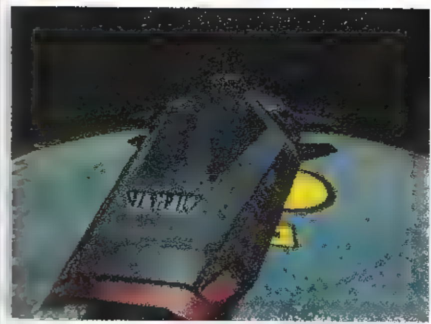


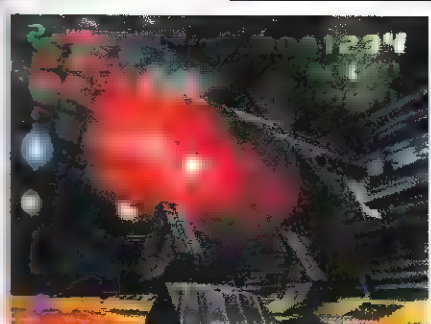
Tenez vous le pour dit, le premier produit de Néon Software devrait faire mal (très mal) lorsqu'il sortira. En fait tous les ingrédients sont réunis pour que je parie votre thune, votre appart, tout ce que vous possédez, que ce jeu sera béton. D'abord du point de vue technique, nous vous avions prévenu que les gars de Néon étaient issus du monde des bidouilleurs, celui des apôtres de l'octet. Ici leur orchestration est maximale puisqu'ils s'en sont donnés à coeur joie dans l'utilisation de la gamme des fonctions de la Playstation. Ceci passe en premier par de superbes effets de transparence associés à une gestion des éclairages pour le moins spectaculaire ! Effets qui, à titre de comparaison, ne sont pas sans rappeler ceux que l'on retrouve dans Loaded. Mais, qu'en est-il du jeu ? En fait, il ne s'agit ni plus moins que d'un mélange entre WipEout et Descent.

UNE SEULE DEVISE : FONCER ET ATOMISER !

Bref, vous l'aurez compris, Tunnel B1 est un produit hybride qui mélange combats et vitesse pure. La parenté à Des-







cent provient du fait que, comme dans ce dernier, vous évoluez la plupart du temps dans des tunnels et avez pour objectif principal la destruction de réacteurs (généralement 3) afin de récolter des clés et de poursuivre votre périple jusqu'à la sortie. La filiation est toutefois limitée puisque vous n'évoluerez pas ici dans un univers à 360 degrés. Enfin, la comparaison à WipEout se justifie doublement par le fait que vous soyez constamment sous la pression du chrono pour atteindre telle ou telle partie du tunnel ainsi que par l'inertie de votre vaisseau. Bien sûr, n'allez pas imaginer que vous serez seuls puisque les niveaux sont garnis de divers ennemis. Des tourelles lasers en passant par les imposants hover-tanks, la version finale devrait comporter en tout une vingtaine d'ennemis différents. Le jeu devrait également être segmenté en 5 grandes parties divisées en 5 niveaux, chacune d'entre elles correspondant à un décor et des ennemis différents : Industry, Tunnel, City, Sewer et Chemical Plant. Côté armement, vous bénéficierez d'armes primaires et d'armes secondaires (soit 9 au total). Les premières sont plutôt à classer comme le lot commun (quoique..) puisque l'on y retrouvera des mitrailleuses, des missiles et des roquettes.

REFLEXES À FLEUR DE PEAU ET PANIQUE TOUS AZIMUTS

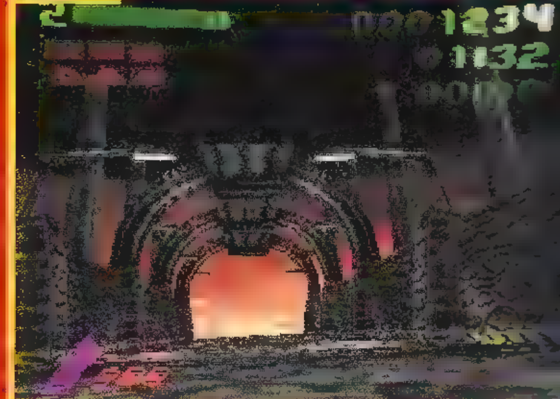
Quant aux secondes, c'est le caviar pour la boucherie de groupe : smart bomb et mines. Ces dernières vous permettront aussi de défoncer des issues bloquées. Mais tout ceci était pour l'aspect descriptif car c'est incontestablement le résultat qui nous a marqué lors de la présentation de Tunnel B1. Le jeu regorge d'une foultitude de détails ! Imaginez ce que cela peut donner : obliger de dériver dans les couloirs en jouant avec l'inertie de votre vaisseau, vous devez foncer pour trouver le réacteur, votre seule issue de sortie. Un hover-tank s'interpose, je switche en missile, non pas ceux-là, je veux ceux à têtes chercheuses, ça y est je locke, allez bien le bonjour chez toi du genou. Combien ? 40 secondes ? Arggh, je vais être léger sur le coup là et je n'ai plus de munitions, tant pis j'oublie les bonus et je fonce; attends, c'était quel couloir ? Vite l'automap ! Ah okie je suis là, encore deux trois tourelles, de la broutille, une porte bloquée, je pose une mine et je dégage, un ennemi m'a suivi, allez zou

TUNNEL B1

LES NIVEAUX

Chaque niveau s'illustrera avec des décors différents mais aussi [illegible] (notamment la ville), vous serez poursuivi par des heliros alors [illegible] photos des 3 niveaux les plus avancés afin de vous donner une idée de la qualité graphique de Tunnel B1.

INDUSTRY



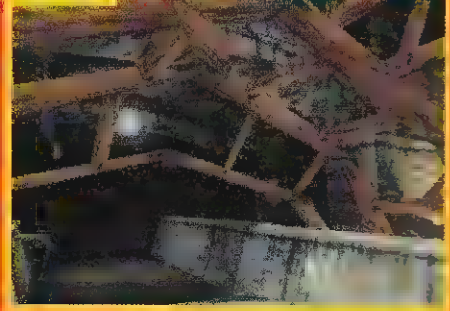
TUNNEL

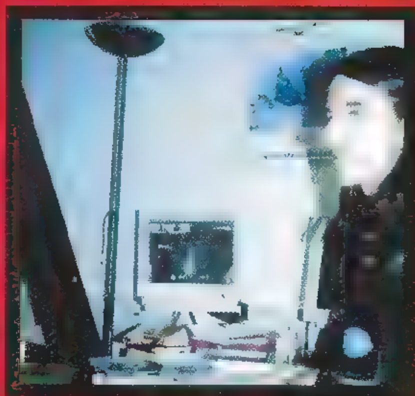


SEWER



TUNNEL





LA VERSION SATURN

Jan Joeckel est responsable du développement de Tunnel B1 sur Saturn. A priori le soft a pas mal perdu en qualité graphique et les effets de transparence ont disparu. Toutefois, il existe une raison a cela : comme Viper 1 a été d'abord développé pour la Playstation, la version Saturn en utilise le moteur. Le soft n'utilise donc pas toutes les capacités techniques de la machine de Sega. En fait, il est carrément impossible en termes de temps et de coûts à une petite structure comme Neon de reécrire entierement le soft. Toutefois, le soft reste tres agréable et quand vous voyez Jan Joeckel vous dire que cette version sera moins fluide, il faut imaginer l'administrateur de réseau japonais, bref le pelo qui se fait seppuku si son serveur tombe en rade. Attendez-vous donc tout de même à un produit sympa !

strafe, retournement et je l'expédie ad patres. Quoi, on me demande au téléphone ? J'ai pas le temps. 27 secondes, M***E je me suis vautré !! 15 secondes, trop tard il fallait que je pulvérise les 17 secondes pour avoir le temps d'aller au deuxième couloir caché. BADABOOM ! Non mais ça de toute façon, c'est le téléviseur, il est mal réglé. C'est à peu près à ce moment que les dérapages se produisent. Vous l'aurez compris, quand on est au coeur de l'action, pas le temps de réfléchir. Le couperet du chrono et l'action à répétition font que Tunnel B1 s'annonce prenant.
Qui plus est, le tout est hyper fluide. Toutefois il faut relativiser car nous l'avons vu tourner sur une bécane de développement (donc sur disque dur).

TOUT BAIGNE, C'EST FLUIDE !

Les programmeurs de Néon nous ont certifié que la vitesse de l'ensemble serait la même une fois porté sur CD et comme, pour une fois, c'est pas le genre à raconter du pipeau, nous les croyons volontiers. En tout cas, une chose est sûre, la présentation du soft fut pour le moins réussie. Espérons que les niveaux actuellement encore en construction seront de la même qualité et que les réglages de jouabilité nous procurent autant de plaisir que lors de celle-ci ! Mais ça comme d'habitude, vous connaissez le refrain nous ne le saurons que pour la sortie vers mars sur Playstation et quelques semaines plus tard sur Saturn.





Vanished powers





Ce RPG en 3D iso a le mérite d'avoir été réalisé sous Silicon Graphics avec Alias. Il en ressort donc de superbes graphismes. Au risque de me répéter, l'adaptation sur les consoles 32 bits n'est pas encore certaine pour l'instant. Pourquoi en parler alors ? Parce qu'il semblerait que pour la Playstation, ce soit Sony qui s'interroge sur le fait de savoir si le jeu correspond à l'image de la machine. Mais bon, vous savez ce que c'est, c'est toujours la même chose entre deux bols de saké, on se fourre une baguette dans l'oeil et vla ! Bref, c'est à la fois pour un effet d'annonce que nous parlons de VP mais aussi pour donner un coup de pouce aux développeurs de Néon. Que le boss de Sony Europe nous croit sur parole : ce jeu est magnifique et il serait vraiment dommage qu'il ne voit pas le jour sur Playstation !

Viper

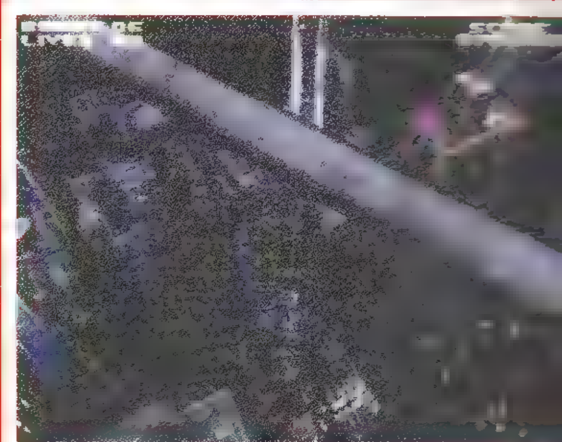
Viper devrait suivre Tunnel B1 quelques mois après. Officiellement, il est annoncé pour les environs d'avril mais franchement, vu l'état de développement dans lequel il nous était présenté, il est quasiment sûr qu'il ne sera pas prêt pour cette date. L'attendre vers les alentours de mai/juin serait plus raisonnable. Pour vous dire, les graphismes que vous pouvez voir sur les photos ont complètement été relookés. Ce qui reste sûr, c'est que ce shoot-em up en 3D s'annonce très bien. Une raison à cela: à l'image de Tunnel B1, l'équipe en charge du développement de Viper utilise les mêmes superbes effets de transparence. Il faut voir les traces et dégradés que produisent à l'écran les explosions ! Il existe une sorte de thermo-bomb qui donne un effet carrément génial de halo.

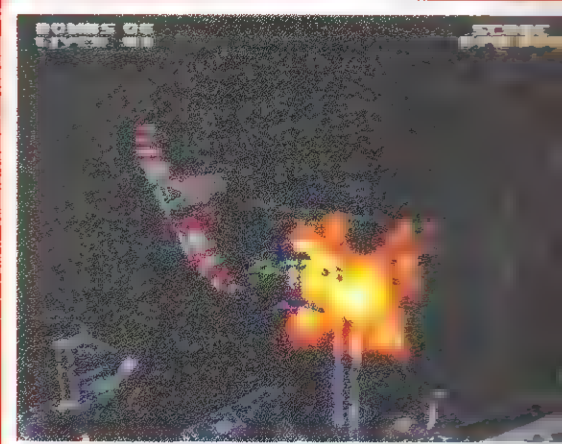
UNE SERIE DE ZOOMS COMPLETEMENT HALLUCINANTS !

Bref, si on en doutait encore, là c'est vraiment la confirmation que chez Néon, on assure niveau programmation et utilisation de la bibliothèque de fonctions de la Playstation ! En plus de ceci, les graphismes non-finalisés sont accrocheurs. Quant au jeu en lui-même, rien que de très classique : vous devrez affronter des vagues de vaisseaux fonçant sur vous. Au programme donc : différentes armes et la sempiternelle méga-giga-bombe de la mort qui tue. Encore une fois, c'est techniquement que ce produit s'annonce bien. D'abord pour les raisons évoquées un peu plus haut mais aussi parce qu'avec le survol des villes, vous pourrez descendre et monter au dessus des gratte-ciel, le tout donnant lieu à des zooms hallucinants. Bref, bref ça s'annonce bien bien. Il faut toutefois relativiser car la démo lors de la présentation était vraiment courte. De plus, nous n'avons même pas pu voir la version Saturn (qui en fait ne doit même pas être commencée). Arrgh c'est frustrant ça ! Les mecs qui te montrent des trucs qui t'atomisent les prunelles et qui te disent après que ça sortira dans des siècles. Attends? Mai, c'est pas loin; si, trop quand on l'a vu tourner! Ça vaut pas tous les commentaires, ça ?









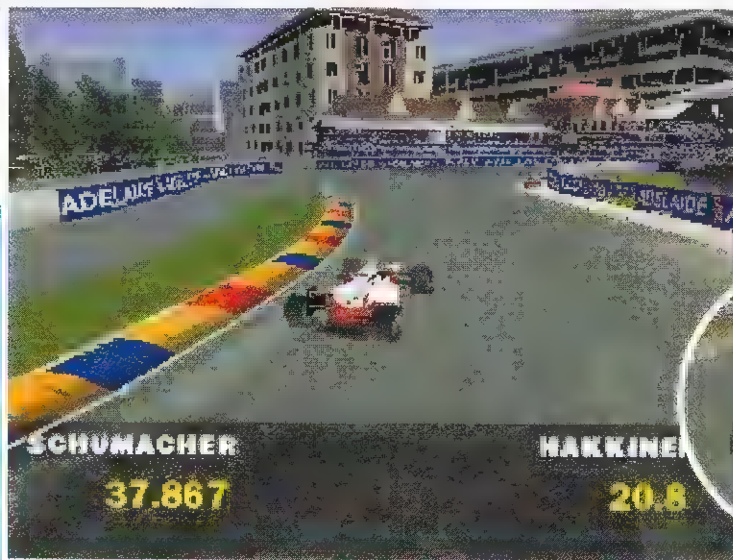


news

Formula One

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS

Le F1 du fin?





Ne vous y trompez pas, il s'agit bel et bien d'un jeu de Formule 1 sur PlayStation, vous n'êtes pas devant la télé, en train de regarder un Grand Prix... Et c'est là que ça fait peur. Un réalisme aussi étonnant pour un jeu signé une fois de plus Psygnosis, on a franchement hâte que ça sorte ! Pour l'heure, faites comme nous : admirez et bavez devant ces superbes photos que les puristes autant que les profanes doivent trouver sublimes !





La Nintendo 64 encore retardée

Prévue initialement pour sortir au Japon le 21 avril prochain et aux États-Unis peu après, la Nintendo 64 (car tel est le nom définitif de la machine) ne respectera pas son planning. Les Japonais auront bel et bien la "bête" de Nintendo dès avril, mais les États-Unis devront attendre le mois de septembre 96. La patience est une vertu, tenez-vous le pour dit ! Mais alors, la question qui brûle toutes les lèvres est la suivante : et en Europe alors ? Slougps ! (l'onomatopée marquant ici une très forte angoisse). De source sûre "la Nintendo 64 sera disponible pour les fêtes de fin d'année voire même avant". De son côté, Nintendo compte vendre pour la première année plus de 3 millions de consoles au Japon. Avec autant de consoles sur le marché japonais, il ne restait pas grand-chose pour le reste du monde. Conclusion : Nintendo a préféré espacer ses sorties afin que tout le monde puisse pleinement profiter de la Nintendo 64 (et arrêtez de l'appeler Ultra 64 !). Les impatients se précipiteront sur les jeux d'import dont le prix prohibitif devrait très vite les calmer. Quant aux autres, ils se persuaderont qu'attendre jusqu'en décembre pour avoir une console et jouer, ce n'est pas le bout du monde. C'est vrai, entre-temps, on peut toujours jouer aux cartes. Une bonne belote.



Actua/FIFA
un match peu équitable ?

Nos amis de Funsoft (distributeurs de la société Gremlin) ont soulevé un problème pour le moins épineux suite à la lecture de notre comparatif entre les deux jeux de football du moment : Actua Soccer et FIFA Soccer. Ce que nous ne savions pas lors du test, c'est que la version d'Actua Soccer n'était pas définitive. Les quelques "bugs" qui avaient coûté plusieurs points de pénalités à Actua Soccer pourraient (le conditionnel reste de rigueur) ne plus être. Nous vous tiendrons donc informés lors de la sortie en magasin de ce jeu, de ses nombreuses qualités et de ses quelques défauts, si défauts il y a encore. Néanmoins, et en attendant une éventuelle révision de la note, vous pouvez toujours piocher une foule de renseignements dans notre comparatif on ne peut plus précis du mois dernier. A noter aussi pour votre information que la sortie d'Actua Soccer a été repoussée au moins d'un mois. A vous donc d'être patient.





Street Racer

MACHINE : GAME GEAR GAME BOY
EDITEUR : UBI SOFT

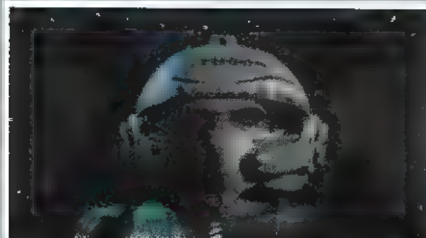
Après les versions Super Nintendo et Megadrive, on nous annonce, preuves à l'appui, les sorties prochaines de Street Racer sur Game Gear et Game Boy ! Eh non, vous ne rêvez pas : il s'agit bel et bien des moutures portables de ce hit de Ubi Soft, qui avait tant plu.



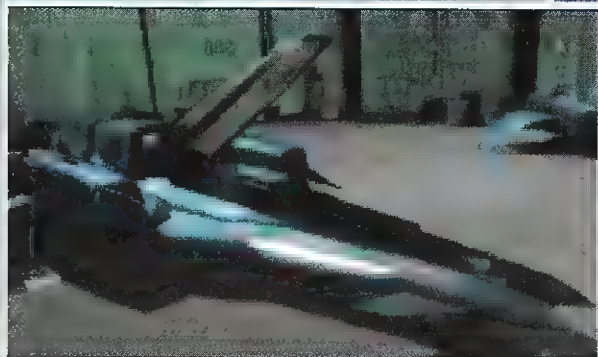


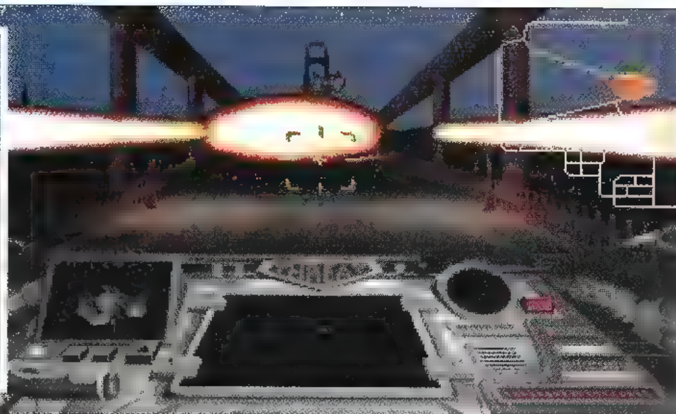


Raven



Cryo est une société française responsable de superbes jeux d'aventure sur PC et qui a tenté récemment une expérience amusante et destructive : le jeu d'action ! Du coup, une version PlayStation est aussi en préparation. Dans ce jeu, vous pilotez d'abord un vaisseau qui survole plusieurs lieux en 3D puis vous passez aux commandes d'un robot qui combat dans le style Gundam. Le premier niveau par exemple vous demande de passer au-dessus de cibles pour les "locker" puis revenir lors de la deuxième mission pour les détruire. Les missions sont variées avec de la 3D précalculée puis de la 3D temps réel. Le jeu s'annonce vraiment très beau mais pas toujours prenant, notamment lors des séquences en précalculé. Wait and see.





telex

Ça y est c'est off[...] ciel : [...] société Ps[...] gnos[...] (filiale [...] Sony Corpo[...] ration [...] Americ[...] adapter certains [...] se[...] meilleur[...] titre[...] PlayStatio[...] sur Satur[...] Au men[...] WipEout[...] Destructio[...] Derby, [...] Lemmings e[...] Discworld[...] Une surpris[...] qui pourra[...] bien profite[...] à la Satur[...] en terme [...] ventes[...]

telex

Atari ne ces[...] sera jamai[...] de [...] supren[...] Voici que [...] branche [...] de [...] secret [...] génitrice [...] la Jagua[...] récemment [...] annon[...] qu'ell[...] devrai[...] développe[...] certains [...] ses titre[...] pour Play[...] Station. [...] programme[...] Tempest 2[...] et Defende[...] 2000. [...] c[...] devraient [...] être [...]

Le DVD
l'avenir du futur du jeu vidéo?

news

telex

De source Sony, il se serait actuellement vendu de par le monde, 3,4 millions de consoles de jeu PlayStation. Pour ce qui est de la France, on devrait franchir d'ici le mois de mars la barre des 200 000 machines. Du côté du soft, la meilleure vente française sur console 32 bits aura été, en 1995, Tekken PlayStation avec plus de 70 000 pièces écoulées.



Cela fait déjà quelques mois que ces lettres sont sur toutes les bouches des professionnels de l'industrie musicale, de la vidéo et de l'informatique. DVD, trois consonnes magiques qui pourraient bien signifier une révolution dans l'univers du disque optique d'ici la fin de cette année. Appelé tantôt MMCD (ou multimédia CD de Sony et Philips), SD-DVD (ou super density digital video disc de l'Alliance, à l'initiative de Toshiba) ou encore SD5, le support a de quoi laisser rêveur. Ne vous inquiétez pas, il ne s'agit pas d'un nouveau format de CD ! D'un diamètre de 12 cm, le DVD (appelons-le ainsi, aucun nom définitif n'ayant été choisi) est un compact disque "gonflé", tout simplement. Près de quinze années après l'apparition de la première galette dorée, le DVD constitue une évolution majeure dans le monde du multimédia. Sur un seul DVD, il est désormais possible de stocker entre dix et trente fois plus de données que sur les CD que nous connaissons aujourd'hui. Comment ? Grâce à une technologie nouvelle, une technologie de pointe, forcément, qui permet de superposer plusieurs couches d'informations sur la surface du nouveau - futur - standard. Soit une capacité comprise entre 5 gigaoctets (4,7 pour être exact) pour les simples faces et 19 pour les doubles !

Pizza froide avec plein d'ingrédients

Concrètement, que pouvons-nous espérer d'un tel outil ? Si les éditeurs sont d'accord, un seul et unique DVD pourra diffuser l'ensemble de l'oeuvre de Beethoven aux oreilles des mélomanes avertis. Côté vidéo, il sera enfin possible de visionner un film de deux heures (133 minutes maximum sur une face) avec une qualité nettement supérieure à celle de l'actuelle cassette vidéo et un encodage sonore en Dolby AC-3 - autant dire le top ! En ce qui

concerne les jeux vidéo et leur univers en constante mouvance, surtout ces derniers temps, les constructeurs prévoient déjà de sortir des consoles-lecteurs de DVD. Logique, quand on sait qu'un DVD entre les mains, les programmeurs du monde entier se surpasseront en stockant des quantités astronomiques d'informations au lieu des - trop - habituels 650 mégas. Preuve s'il en faut, Sega et Matsushita (l'inventeur du VHS ayant racheté la M2 de 3DO pour plus de 100 millions de dollars l'automne dernier) envisageraient fortement de conclure un accord en vue de commercialiser une console performante dotée d'un lecteur DVD. Sega développerait ainsi des titres pour la M2 sur support DVD. Au point de délaisser la Saturn ? Permettons-nous d'en douter.

Dans le brouillard

Pour l'heure, force est d'avouer que ce petit texte n'éclaircit rien ou presque. Il a simplement le mérite de vous avertir sur ce qui est vraisemblablement prévu prochainement. De plus, les deux groupes travaillant à des projets de DVD sont en passe de se mettre d'accord sur un standard unique. Sony et Philips d'une part et l'Alliance (17 grands noms de l'industrie électronique mondiale dont Toshiba, Pioneer, Matsushita, etc) de l'autre pourrait bien ne sortir qu'une seule norme de DVD qui devriendrait alors un standard mondial. Les premiers lecteurs sont cependant déjà prévus à des prix compris entre 500 et 600 dollars. Et l'on parle de softs au prix de 30 dollars... Comme quoi, les rumeurs vont bon train. L'une des raisons pour lesquelles nous vous reparlerons du DVD très prochainement.

telex

Et de quatre ! Electronic Arts vient tout juste de lancer le quatrième volet de sa saga Wing Commander (en test sur PC chez nos amis de Joystick). Un titre que l'on retrouvera sans aucun doute sur Saturn et PlayStation d'ici la fin de l'année 1996.

telex

Du côté de chez Ocean, on annonce la sortie, pour la fin de l'année, d'un jeu inspiré des personnages de chez Hannah Barbera (Scoobi Doo, Flinstones...). Chouette, enfin une bonne nouvelle !

Les applications du DVD 3

Peu pratiques, les actuels laser dics devraient être rapidement remplacés par le DVD. Plus besoin de changer de face, chaque disque contenant quelques 133 minutes de vidéo d'une qualité irréprochable. En attendant un lecteur enregistreur qui remplacera tous les magnétoscopes le DVD proposera une qualité vidéo incomparable dans tous les foyers.

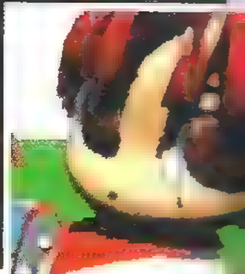
Imaginez un peu 19 gigaoctets de données soit 19000 Mégaoctets environ. L'Encyclopédia Universalis en sons et en images sur un seul CD ? Possible. Le DVD va changer la face du monde du micro-ordinateur. A la cave les CD-Rom de 650 Mo. Cette fois on joue dans la cour des grands.

Philips travaillerait d'ores et déjà sur une nouvelle formule de son CD-I utilisant le DVD. Les programmes vont prendre un nouvel essort. Du côté de chez Sony, la rumeur voudrait que la PlayStation 2 utilise ce procédé. Mieux encore, un lecteur DVD pourrait dans un proche (2 ou 3 ans) avenir venir se brancher sur la PlayStation. Ça vous dit un jeu d'aventure à finir en 10 ans ?

Steamgear Mash

MACHINE : SATURN • EDITEUR : OCEAN

L'un des titres les plus bizarres qui soient en matière de jeux de plates-formes/action arrive très bientôt sur nos Saturn françaises. Dans ce mignon petit jeu, je rappelle que vous dirigez un petit bonhomme robotique tout chelou qui doit passer des dizaines de mondes tout en 3D isométrique. Plus vous avancerez dans l'aventure, et plus puissantes seront les armes que vous récolterez. D'un naturel très original et éclectique, voici un titre qui devrait surtout plaire aux plus petits.









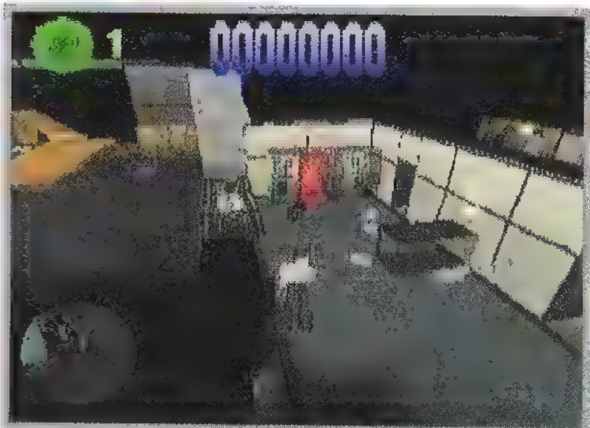
Die Hard Trilogy

Bruce Willis en Gouraud

Et oui, après "Alien Trilogy", c'est au tour de la série des "Die Hard" ("Piège de Cristal", "58 Minutes pour vivre" et "Une Journée en Enfer" en français) de faire l'objet d'une adaptation sur consoles 32 bits. L'éditeur se nomme Fox Interactive et le développeur... Probe. Après "Mortal Kombat" et avant bien d'autres choses prévues pour la fin de cette année et 1997, l'équipe de programmation de Probe située à quelques miles de la City s'est lancée dans la mise en images des aventures du super-héros Bruce "Youpikaiye !" Willis. C'est par une journée hivernale, peu de temps avant que la neige n'envahisse les rues de Londres, que nous avons découvert le chef-d'oeuvre. Car, bien que non terminé (80 % au début février), "Die Hard Trilogy" a plus que surpris les personnes présentes.







1 John McLane fois trois = ?

Question : comment les - jeunes - forcenés de Probe ont-ils pu stocker autant d'infos sur un seul et unique CD ? Explication : le jeu (que nous avons vu tourner sur PlayStation exclusivement) se décompose en trois parties distinctes, soit l'équivalent du triptyque réalisé par le talentueux John McTiernan, l'un des maîtres hollywoodiens du cinéma d'action (volumes un et trois) et le non moins génial Renny Harlin (second épisode). Le joueur commence le carton dans les sous-sols du Nakatomi Plaza et le termine loin au-dessus du bitume de Los Angeles, pourchassé par des tas de terroristes et l'inévitable hélicoptère. La vue proposée rappelle étrangement Fade To Black. Chose surprenante : lorsque l'on se deplace dans le labyrinthe que représentent les différents étages du building, les murs s'effacent progressivement sous forme d'ombres, pour ne rien perdre des événements. "En réalisant cet effet spécial, nous avons augmenté la palette d'effets de la PlayStation", affirme un programmeur. "Même les dirigeants de Sony ne pensaient pas qu'il fût possible de réaliser ce type d'effet !" La plupart du temps, John McLane doit sauver et libérer les otages du joug de l'odieux chef terroriste sur près d'une dizaine de niveaux. Le deuxième volet de "Die Hard Trilogy" plonge le joueur dans un shoot-them-



up dans le style de "Virtua Cop"... en mieux a cause des possibilités de mouvements plus large, la beauté hallucinante des graphismes et le niveau qui se déroule au volant de la moto-neige. Un pistolet serait prévu au moment de la sortie du jeu, en mai prochain. À voir. Cette fois, l'objectif est de déplacer le viseur de sorte à éliminer les méchants para-militaires venus semer la pagaille dans l'aéroport et ses alentours. L'action démarre dans une tempête de neige alors que l'écran scrolle en direction du bâtiment bondé. Une vieille femme dégaine et le massacre commence.

Hémoglobine = Hb

Car le "John McLane Massacre" s'avère particulièrement sanglant. Les corps à terre, baignant dans leur propre sang (la flaque s'élargit peu à peu), il est encore possible de les faire éclater d'une balle de fusil à pompe !!! Le joueur peut tout casser dans le jeu : les vitrines, les voitures (avec les plus belles explosions jamais vues sur PlayStation), les distributeurs de canettes, les dalles du plafond, etc. Y compris dans "Die Hard With a Vengeance", dernière partie du jeu qui invite toute personne dépourvue d'un pace-maker à visiter New York dans un taxi, une Mercedes voire une voiture de police. Mission (possible) : trouver les bombes disséminées dans la mégapole avant leur explosion franchement spectaculaire (c'est tellement beau qu'on a envie de les laisser péter !). Cinq vues sont disponibles avec une mention spéciale pour la vue de l'intérieur : lorsque des piétons se jettent sur le pare-brise, ils se transforment en morceaux de chair sanguinolente balayés d'un coup d'essuie-glace. Du grand art de A à Z !

SORTIE PRÉVUE EN MAI 1996.



telex

Fous de foot ! Les Anglais prouvent une fois encore qu'ils ne se lassent jamais de football. Les meilleures ventes CD et cartouches de Noël dernier sont en effet des simulations de football. Plus clairement : Fifa'96 fait un carton de l'autre côté de la Manche !

telex

Et de quatre ! Electronic Arts vient tout juste de lancer le quatrième volet de sa saga Wing Commander (en test sur PC chez nos amis de Joystick). Un titre que l'on retrouvera sans aucun doute sur Saturn et PlayStation d'ici la fin de l'année 1996.



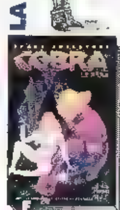




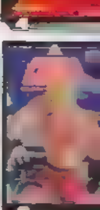
LA BOUTIQUE TOON

EN MARS, ACHETONS DU COBRA EN MASSE !

VIDÉOS
Vidéos Cobra
8 vidéos, 3 épisodes/vidéo
169 F la vidéo
299 F les 2
499 F les 4, 749 F les 6
Vidéo Cobra Film 149 F
Manga couleur 95 F

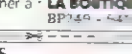


T-SHIRT, CASQUETTE...
T-Shirt XL 99 F Casquette brodée 89 F
Sweat Shirt XL 149 F Polo brodé 149 F



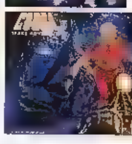
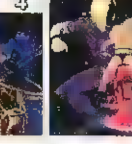


CD AUDIO

LES POSTERS
Poster 38x53cm 25 F le poster 80 F les 4



BON DE COMMANDE à retourner à : LA BOUTIQUE TOON
Tél: (16.1) 49.76.19.63

ARTICLES COMMANDÉS
1
2
3
4
5
+ Frais de port Colissimo 37 F
Catalogue couleur (sans obligation d
☐ Chèque à l'ordre de «Pixtel» ☐ CB
N°
Nom
Prénom
Adresse
Code P.
Ville
SP0396
Date de naissance

news

AD&D Slayer

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SSI

Si les donjons en 3 dimensions et les jeux de rôle en tout genre

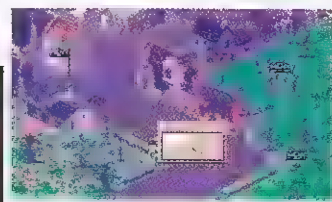


sont votre raison d'être, alors réjouissez-vous nobles guerriers de tous poils. Le titre sorti sur 3DO il y a quelques mois déjà, va bientôt débarquer sur PlayStation. Au programme, on aura la possibilité de créer ses propres personnages parmi 6 races différentes, des donjons à profusion utilisables à n'importe quel moment grâce aux mots de passe, et des sons digitalisés à faire frémir n'importe quel joueur aguerri. L'aventure débarque sur PlayStation.



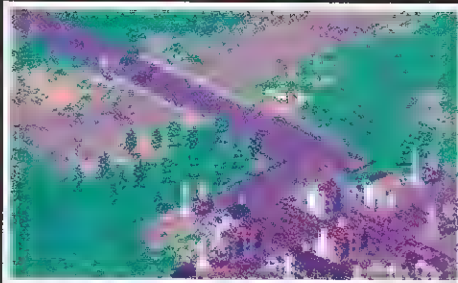
telex

Du nouveau chez Atari qui a annoncé une baisse de prix significative de sa machine en Angleterre, afin de concurrencer la Megadrive et la Super Nintendo - ah ! ah ! ah! -. Pour 99£ seulement (soit près de 800 francs), il sera possible de s'offrir la "console la plus puissante du monde" -ah ! ah ! oh ! -. En l'espace de deux ans, le prix aura été divisé par trois. Ki ken veut ? -oh ! ah ! ah ! -



Offensive

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : OCEAN



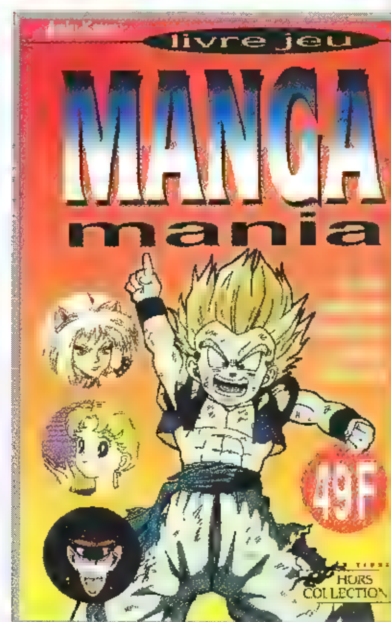
Ce genre de petit wargame, on en redemande ! Remarquez, je dis ça, mais on n'en a pas vu souvent sur PlayStation. Je n'irai donc pas jusqu'à dire qu'on n'en a pas vu du tout, ça risquerait d'en vexer quelques-uns... Donc, Offensive est un mignon petit wargame avec une vue en 3D isométrique, qui va vous permettre de revivre des guerres très connues (entre autres le débarquement en Normandie) de chez vous, sans bouger de votre chaise ! Vous dirigez des petits soldats, des chars, etc., que vous déplacez où bon vous semble soit en décidant d'attaquer, soit en choisissant une quelconque autre tactique qui vous mènera à la victoire. On pourra en outre zoomer et tourner autour des différents bâtiments afin d'en découvrir les moindres recoins. Il se pourrait même que l'on puisse jouer en réseau dans la version finale... Wait and see !

N.B. : Toutes les photos proviennent de la version PC CD-Rom

Testez votre Manga culture

Anju Kawaï, journaliste s'intéressant depuis des années au phénomène Manga, est aujourd'hui l'auteur d'un livre qui ne devrait pas laisser indifférents les fans de l'animation. Il vous propose en effet, ni plus ni moins, en 300 questions précises sur l'univers Manga, de tester vos connaissances dans ce domaine, à travers toutes les séries les plus prestigieuses et les plus réputées. Si vous voulez tout connaître sur Dragon Ball, Porco Rosso et autres Striker ou Goldorak (malgré quelques méchantes bourdes repérées par notre spécialiste Greg), alors ce livre illustré de quelques images noir et blanc et d'un texte réduit à son strict minimum, est fait pour vous.

"Manga Mania" (livre jeu). Auteur : Anju Kawaï. Editions Hors Collection. Prix de vente : 49 F. Parution le 7 février 1996.



TOP 3

Les trois meilleures ventes de jeux de la dernière semaine de l'année 1995 auront été : Tintin au Tibet (Super Nintendo), Killer Instinct (Super Nintendo) et Yoshi's Island (Super Nintendo). Comme quoi les 16 bits n'ont pas encore dit leur dernier mot !

PlayStation Magazine avec un CD de démos

Le 23 février sortira le numéro 2 de PlayStation Magazine. Un numéro qui, si l'on en croit vos très nombreux appels était attendu. Que trouverez-vous dans ce numéro ? Tout d'abord le test exclusif du jeu Magic Carpet, de quoi vous en mettre plein la vue. Ensuite, des news comme vous n'en verrez nulle par ailleurs avec entre autres choses un Chronicles of the sword et de plus amples informations sur Die Hard Trilogy. Comme si ça ne suffisait pas, vous trouverez aussi dans le magazine un CD de démo comportant du Mortal Kombat 3 (jouable), du Hi-Octane (jouable) ainsi que du Ridge Racer (Rolling Démo) et du Evolva X, de l'image de synthèse comme vous n'en avez peut-être jamais vue. Un incontournable pour tous les accros, vendu en kiosque au prix de 49 francs.

CD PlayStation Magazine

MORTAL KOMBAT 3 (démo jouable)
HI-OCTANE (démo jouable)
RIDGE RACER (démo)
EVOLVA X (démo)
NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT !

Pinocchio

Amateurs de jeux de plates-formes bien léchés, sachez que le petit pantin de bois sortira bientôt sur Super Nintendo. En avril, pour être précis. Dans des décors enchanteurs, pleins de couleurs et originaux, le petit garçon va devoir traverser mille et une épreuves avant de pouvoir devenir un être de chair et de sang. Un jeu qui promet... surtout lorsque l'on sait que le petit Pinocchio disposera de 2 500 animations pour ses mouvements. Les nostalgiques se souviendront d'un Aladdin Megadrive. Un jeu de qualité attendu pas les plus jeunes.

2,23 F la minute

3615 Japanim

Pour les ... accros ... graves ...

TOUTES LES VHS VF

Dr SLUMP TV	la cassette	89F + 0F
GOLDORAK VOL 1 TV	la cassette	89F + 0F
YUGEN KEISHA	la cassette	99F + 0F
CYBERCITY 1,2 & 3	la cassette	109F + 0F
MEGALOPOLIS 1,2,3,4	la cassette	109F + 0F
LODOSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 & 6	la cassette	119F + 0F
GOLGO 13	la cassette	119F + 0F
MOLDIVER	la cassette	119F + 0F
B.G CRISIS 1 ET 2	la cassette	119F + 0F
PLASTIC LITTLE	la cassette	119F + 0F
ROUJIN Z	la cassette	119F + 0F
LA CITE INTERDITE	la cassette	119F + 0F
LEMNEAR	la cassette	119F + 0F
DOMINION 1& 2	la cassette	119F + 0F
MAPS 1, 2	la cassette	119F + 0F
RIA 1& 2 & 3	la cassette	119F + 0F
KEN le survivant	la cassette	119F + 0F
TWIN DOLLS *(SEX)*	la cassette	129F + 0F
RANMA 1/2 VOST 1, 2 & 3	la cassette	129F + 0F
MACROSS	la cassette	129F + 0F
ANGE DES TENEBRES *(SEX) vol 1 & 2*	la cassette	129F + 0F
TENCHI MUYO 1 & 2	la cassette	129F + 0F
THE COCKPIT	la cassette	129F + 0F
UNDER ARREST	la cassette	129F + 0F
ANGEL 1, 2, 3 & 4	la cassette	129F + 0F
MISS METEO 1 & 2	la cassette	129F + 0F
SLOW STEP 1, 2 & 3	la cassette	129F + 0F
APPLESEED	la cassette	129F + 0F
OGENKI CLINIC	la cassette	129F + 0F
BORGMAN 2058	la cassette	129F + 0F
SAINT SEYA Vol. 1,2, 3 & 4	la cassette	129F + 0F
KOJIRO Vol 1,2, & 3	la cassette	129F + 0F
UROTSUK DOJI VOL 1&2	la cassette	129F + 0F
UROTSUKIDOJI 3 vol 1 & 2	la cassette	129F + 0F
GUYVER 1 ET 2, 3 & 4	la cassette	129F + 0F

RG VEDA	la cassette	[illegible]
RAN LA LEGENDE VERTE	la cassette	[illegible]
BLACKJACK 1 & 2	la cassette	[illegible]
NINJA SCROLL	la cassette	[illegible]
VAMPIRE MIYU	la cassette	[illegible]
JIVEMAN	la cassette	[illegible]
ORANGE ROAD	la cassette	[illegible]
THE HARD	la cassette	[illegible]
BLUE SEED 1	la cassette	[illegible]
D CHASSEUR DE VAMPIRE	la cassette	[illegible]
CRYING FREEMAN vol 1	la cassette	[illegible]
MOLDIVER 1 & 2	la cassette	[illegible]
ICEZEJON	la cassette	[illegible]
MIGHTY SPACE MINORS	la cassette	[illegible]
ART OF FIGHTING	la cassette	[illegible]
FATAL FURY 1, 2, & 3	la cassette	[illegible]
SAMURAI SHODOWN	la cassette	[illegible]
ARMITAGE vol 1	la cassette	[illegible]
KISHIN HEDAN vol 1	la cassette	[illegible]
COBRA Vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 & 8	la cassette	[illegible]
SPACE ADVENTURE COBRA (le film)	la cassette	[illegible]
PATLABOR 1, 2	la cassette	[illegible]
STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette	[illegible]
DRAGONBALL Z	du volume 1 à ...	[illegible]
	ou les 4 au choix	449F
NIKI LARSSON TV	les 4 volumes	299F
	ou la cassette	89F
SAILORMOON TV	les 4 volumes	299F
	ou la cassette	89F
RANMA 1/2 TV	les 4 volumes	299F
	ou la cassette	89F
KEN TV	les 4 volumes	299F
	ou la cassette	89F

Pour les furieux : 3615 JAPAN
la messagerie où se connectent
les fous d'animation !
1,29 F la minute

ART BOOK DRAGON BALL Z
Du Vol 1 au ... 159 Frs ...

... les connaissances ... quizz sur 36 ...

Exemples de prix

DBZ

- TRADING CARD Z COLLECTION *(le sachet)* 20 Frs
- PP CARDS 27 *(la carte)* 2 Frs
- PP CARDS 27 *(le paquet de 35)* 70 Frs
- PP CARDS 28 *(la carte)* 3 Frs
- PP CARDS 28 *(le paquet de 35)* 70 Frs
- STICKERS LONGS *(la carte)* 3 Frs
- HERO COLLEC 3 *(le sachet)* 14 Frs
- HERO COLLEC 4 *(le sachet)* 18 Frs
- DP 23 CARDASS *(le sachet de 10)* 30 Frs
- DP 24 CARDASS *(le sachet de 10)* 30 Frs
- DP 25 CARDASS *(le sachet de 10)* 30 Frs
- STICKERS LONGS *(le sachet de 35)* 70 Frs
- POWER LEVEL 14 *(le sachet de 10)* 30 Frs
- POWER LEVEL 15 *(le sachet de 10)* 30 Frs
- GOMME 10 Frs
- POGS DBZ (par 6) *(la pochette)* 10 Frs

Mais aussi : Cd musicaux • laser discs • ramcards • poster tissus • mangas • gommes • stylos etc...

ON SOLDE A PRIX FRACAS

TOUS LES MANGAS DU MONDE A PARTIR DE 20 FRANCS POUR LES COMMANDER : 36 15 JAPANIM (FRAIS DE PORT OFFERTS si supérieur à 100 F)

A RETOURNER A JAPANIM - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

PRODUITS	QUANTITE	PRIX
	Si commande inférieure à 100 Frs :	+ 20 Frs
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F	TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal
Tél : ....

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

news

telex

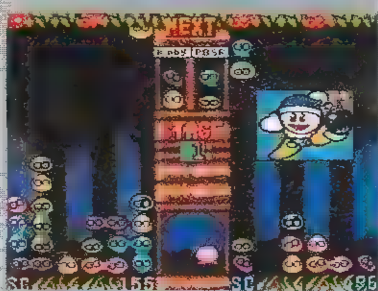
Apple, la firme américaine d'ordinateurs, a annoncé qu'elle devrait perdre quelque 68 millions de dollars (soit environ 340 millions de francs) sur les trois derniers mois de 1995. Des mesures (genre "tout le monde dehors") devraient être prises pour remonter la pente. Bonne chance ! ("Le Monde")

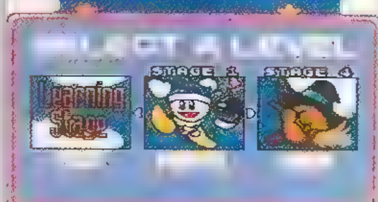
telex

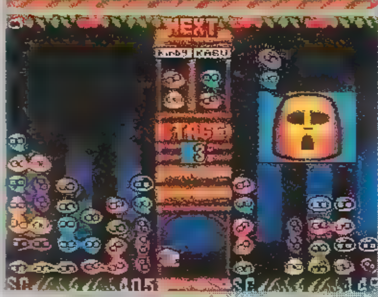
Pamela Anderson vedette d'un jeu vidéo ? BarbWire, c'est le titre du produit, devrait être disponible en fin d'année sur les nouvelles consoles. Une Pamela en 3D ? Hum, hum... Plus qu'un jeu, BarbWire est aussi un film en tournage actuellement aux États-Unis.

Kirby's Ghost Trap

Vous connaissez tous "Puyo Puyo", le seul jeu de type Tetris qui puisse rivaliser avec ce dernier en amusement et en jouabilité ? Eh bien, cela tombe très bien, puisqu'en fait ce jeu arrive en France sous le titre déguisé (mais qui n'abuse personne) de Kirby's Ghost Trap... Comme dans la version japonaise, vous aurez à assembler les petits Puyos par quatre et de couleur identique pour les faire disparaître, et ainsi passer au niveau suivant. Un jeu excessivement dangereux pour qui n'a pas trop de temps pour jouer. Disponible en avril.



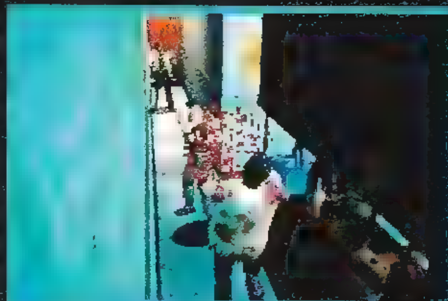




Resident Evil

EDITEUR: VIRGIN I.E.
MACHINE: PLAYSTATION

Juste un petit mot pour vous parler de ce jeu qui, en japonais, est déjà connu sous le nom de "Bio Hazard", et qui sortira donc chez nous sous le nom de "Resident Evil" vers le mois de juin, tout en français. Certainement l'un des dix meilleurs jeux de l'année en perspective. Retenez bien ce titre : Resident Evil. On vous en reparlera très prochainement.









Sega 96
Sega light?

Un communiqué officiel de Sega France nous apprend que Sega a décidé de "restructurer son organisation en France, suite aux pertes d'exploitation auxquelles l'entreprise est confrontée depuis trois ans. Un plan social prévoyant le départ de 46 employés sur les 77 que compte Sega France" est actuellement à l'étude. Cependant, l'annonce de Sega France se veut rassurante pour les consommateurs/joueurs et indique très clairement que Sega compte lancer, en 1996, de "nombreuses nouveautés en 16 bits et en 32 bits", sans oublier les premiers pas de Sega dans l'univers de la micro-informatique et du PC CD-Rom. Une décision à laquelle les très bons résultats de PlayStation en Europe pourraient ne pas être étrangers.

PREPAREZ-VOUS A REGARDER LA REALITE EN FACE !

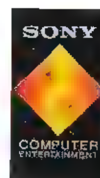


TOTAL NBA 96

«Le réalisme est ici à considérer avec un grand «R». Les amateurs de basket-ball vont devenir fous en voyant ce bijou». Joypad

SONY GAME LINE : 36 68 22 02*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.







...istiques de l'équipe NBA et des membres de cette équipe utilisés sur ou dans ce produit sont des marques, des modèles déposés et toute autre forme de la propriété intellectuelle de NBA ... Inc. et des membres de l'équipe ne peuvent être utilisés, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable de NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tous droits réservés». "PlayStation" marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation. *2,23 F/mn TTC

Occasion: Pa
à moit

L'AVENEMENT DES CONSOLES 32 BITS CONFIRMERAIT-IL LE DÉCLIN DES CONSOLES 16 BITS ? SUR LE MARCHÉ DU NEUF, NUL DOUTE QUE SUPER NINTENDO ET MEGADRIVE NE FONT PAS L'UNANIMITÉ. AU PROFIT DES NOUVEAUX FORMATS ? PAS FATALEMENT, LE MARCHÉ DE L'OCCASION PRENANT LA RELEVE POUR LE MEILLEUR ET... POUR LE MEILLEUR !

BENJI



yez vos jeux ié prix

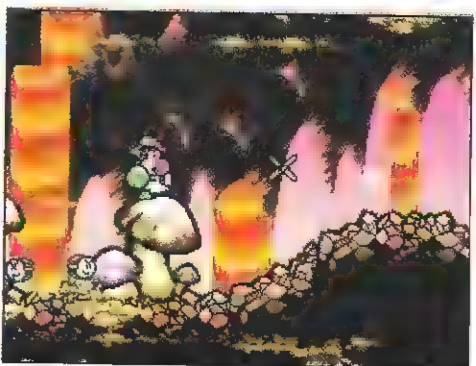


1996 année des 32 bits - et éventuellement de la 64 bits - mais aussi année de l'occasion. Les Christophe Colomb du jeu vidéo se comptent par centaines de milliers. Après avoir longtemps navigué et visité les terres connues, ils se retrouvent subitement en manque de nouveautés, en proie au néant. Les possesseurs d'une Super Nintendo ou d'une Megadrive ne savent plus comment conserver le souffle, à moins de savoir jouer de l'harmonica. Éditeurs et constructeurs abandonnent peu à peu le créneau des 16 bits pour investir celui, pas forcément plus lucratif, des 32 bits et plus. Nombreux sont les revendeurs à critiquer cette transition radicale, et par conséquent à soutenir une grande majorité de consommateurs. Car le parc installé en France et dans le monde des consoles 16 bits est énorme. "C'est dans l'évolution logique des choses", nous dit-on. La logique voudrait-elle que l'on abandonne du jour au lendemain une console sur laquelle la qualité graphique et sonore ainsi que l'intérêt des jeux ne cessent de croître ? Un raisonnement difficile à accepter pour ceux qui ne peuvent se permettre de débourser 2 000 francs pour l'achat d'une PlayStation. Éviter de tomber dans le rouge à cause d'un compte-chèque débiteur est pourtant possible. La solution : l'occasion et les meilleurs titres aux prix les plus bas. Nous avons voulu en savoir plus, comme dans l'émission du même nom, en réalisant un petit sondage auprès d'une quinzaine de boutiques réparties, pour la plupart, sur Paris et la région parisienne.

Et Proust, dans l'histoire...

Ayant soudoyé mon ami Trazom (petit rappel des faits : "Trazom, j'ai besoin de toi 48 heures d'affilée pour téléphoner et harceler les boutiques en échange de deux paquets de frites Haribo." Réponse de l'intéressé : "O.K., d'accord, tu marques un point !"), je lui ai demandé d'établir un plan d'attaque pernicieux. La conséquence immédiate de ce marché que je trouve très juste, personnellement, fut un acharnement soudain à formuler correctement une batterie de sept questions que voici : 1/ Quels sont les jeux d'occasion les plus demandés sur Super Nintendo et Megadrive ? 2/ Quels sont les jeux qui sont le plus souvent revendus ou échangés sur Super Nintendo et Megadrive ? 3/ Que pensez-vous du marché de l'occasion sur consoles 16 bits en ce début d'année 1996 ? 4/ Existe-t-il déjà un marché de l'occasion pour les consoles 32 bits, PlayStation et Saturn ? 5/ Le marché de l'occasion est-il un élément incontournable du marché du jeu vidéo ? 6/ Quelle est la part de l'occasion dans le chiffre d'affaires du magasin ? Et 7/ Quelle politique de prix pratiquez-vous au moment du rachat et de la revente d'un jeu d'occasion ? Brillamment intitulé "Questionnaire de Proust au

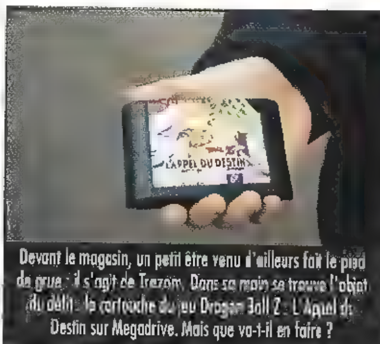




Killer Instinct, Doom et Yoshi's Island sur super Nintendo. Autrement dit, de la baston, du gore et de la plate-forme, les trois mamelles du marché de l'occasion.

Trazom perdu dans l'okaze

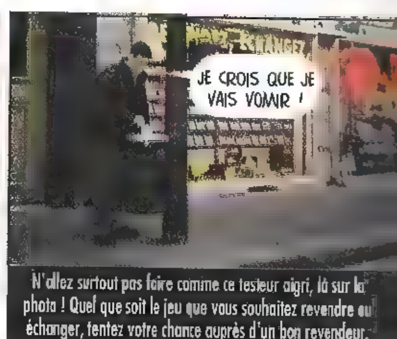
Tels les détectives de l'étrange du vendredi soir sur M6, nous avons voulu tâter le terrain en nous rendant dans un magasin en plein cœur de Paris. Après un chaleureux accueil (nous avons été reçus royalement avec petits fours et champagne), nous nous sommes mis résolument au boulot. C'est pourquoi, les fils et fondus du jeu vidéo sont fiers de vous présenter aujourd'hui le "BA-ba du parfait revendeur de jeu d'occasion".



Devant le magasin, un petit être venu d'ailleurs fait le pied de grue : il s'agit de Trazom. Dans sa main se trouve l'objet du délit : la cartouche du jeu Dragon Ball Z : L'Appel du Destin sur Megadrive. Mais que va-t-il en faire ?



"L'espoir fait vivre" se dit-il. Trazom l'intrépide est convaincu du bien-fondé de sa démarche. Mais l'opération sera-t-elle couronnée de succès ?



N'allez surtout pas faire comme ce testeur aigri, là sur la photo ! Quel que soit le jeu que vous souhaitez revendre ou échanger, tentez votre chance auprès d'un bon revendeur.

Le marché de l'occasion

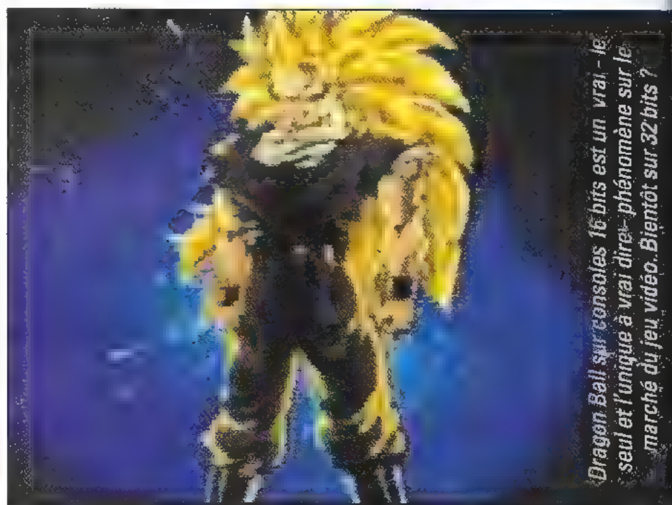
sujet de la transcendance consolienne à l'exception des jeux neufs" par l'homme de la situation – j'ai nommé Trazom – ce quizz généra des réponses parfois inattendues mais toujours intéressantes et résumées dans les lignes qui vont suivre.

Okaze adorée

Si les jeux d'occasion les plus convoités sur Super Nintendo et Megadrive se trouvent listés dans le Top Ten ci-contre, en revanche, les titres les plus revendus ou échangés dernièrement diffèrent en fonction des points de vente. La réplique préférée des vendeurs interrogés est : "Un peu de tout, en fait !", et ce bien qu'un titre revienne fréquemment dans leur bouche qui n'est autre que "Secret of Mana" sur Super Nintendo. Eh oui, tout - et n'importe quoi - se vend et s'échange... enfin presque. Olivier, vaillant employé dans un magasin Score Games, certifie que des vieux hits comme "Street Fighter 2" sur Super Nintendo ne sont plus repris suite à un phénomène de saturation du marché et des joueurs. Toutefois, il est rare qu'un jeu soit refusé, à moins, peut-être, d'être très ancien et carrément "inrevendable" ou d'avoir subi de longues heures durant l'enthousiasme d'un Trazom déchaîné. Et encore, cela dépend du magasin dans lequel vous vous rendez ! Quant au marché de l'occasion pour 1996, 100 % des sondés affirment à l'unanimité qu'il sera prépondérant. Espace 3 Games, Samourai Games et City Games s'obstinent cependant à ne pas se lancer sur le créneau, prétextant une gestion des stocks difficile ou préférant miser sur d'autres atouts comme l'animation nippone et ses dérivés pour équilibrer la balance. Pour la douzaine de magasins restants, l'occasion est désormais un passage obligé qui touche depuis peu les consoles 32 bits, puisque PlayStation et Saturn d'occasion ainsi que certains titres ("Killeak The Blood", par exemple) figurent d'ores et déjà dans les rayons.

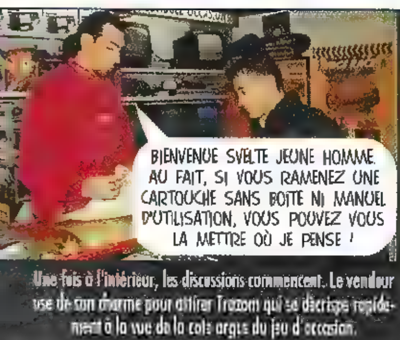
Des affaires à faire

Inéluctablement, la part de l'occasion dans le chiffre d'affaires des boutiques soumises au "Questionnaire de Proust" est importante : entre 20 % et 50 % en moyenne. Située dans le XVe arrondissement de Paris, Try A Game réalise jusqu'à 95 % de son chiffre d'affaires en vendant jeux et consoles de seconde main, la boutique y étant presque exclusivement consacrée. Pour fonctionner et allécher le client, des opérations promotionnelles (400 francs les deux jeux, par exemple) sont fréquemment proposées, par ailleurs, au client averti. Aussi, ayez l'œil ! Vous n'en serez que davantage récompensé. Les bonnes affaires - les bons "deals" - ne manquent donc pas. Sur Megadrive comme sur Super Nintendo, de très bons jeux se revendent à des prix parfois dérisoires. Jouer à Sonic 1, 2 et 3, Mariokart ou encore Marioworld peut vous coûter moins d'une centaine de francs. Incroyable, mais fort heureusement vrai ! Les prix pratiqués sont très variables, hélas. Certains jeux d'occasion se retrouvent quelquefois derrière les vitrines à des prix prohibitifs, très proches de ceux du neuf. Ridicule ! D'une façon générale, le prix de revente d'un jeu d'occasion ne devrait pas excéder 70 % du prix du même jeu neuf. Une règle d'or rarement appliquée par les revendeurs de tout bord. Le marché de l'okaze est néanmoins le seul avenir possible et envisageable dans le secteur des consoles 16 bits. Une Super Nintendo et une Megadrive qui n'ont décidément pas fini d'en rendre plus d'un épileptique...

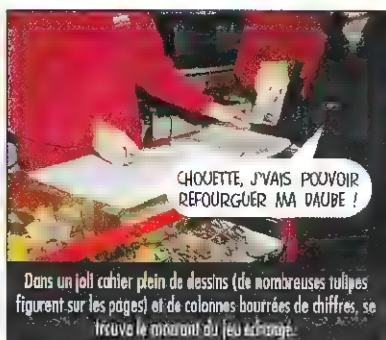

Dragon Ball sur consoles 16 bits est un vrai - le seul et l'unique à vrai dire - phénomène sur le marché du jeu vidéo. Bientôt sur 32 bits ?

Et la location dans tout ça ?

Les trucs pour ne pas vous faire avoir !



Une fois à l'intérieur, les discussions commencent. Le vendeur use de son charme pour attirer Trazom qui se décrispe rapidement à la vue de la cote argus du jeu d'occasion.



Dans un joli cahier plein de dessins (de nombreuses tulipes figurent sur les pages) et de colonnes bourrées de chiffres, se trouve le montant du jeu échangé.



Voilà l'exemple de ce qu'il ne faut pas faire lors d'un échange : s'énerver. Le vendeur vous annonce un prix, et il est hors de question de marchander.



Dès que vous connaissez la valeur de reprise de votre jeu, dirigez-vous vers les rayons les plus fournis et n'hésitez surtout pas à vous faire conseiller par un vendeur agréé.

L'occasion d'une interview...

Philippe Charot, gérant depuis quatre ans du magasin Score Games situé rue des Fossés-Saint-Bernard, dans le Ve arrondissement parisien, a bien voulu nous recevoir et discuter du marché du jeu vidéo sur consoles 16 bits présent et à venir.

Comment définiriez-vous Score Games ?

Score Games est avant tout une chaîne de magasins qui a vu le jour en 1992 et dont le chiffre d'affaires avoisine les 100 millions de francs. Cette chaîne compte aujourd'hui dix points de vente dont quatre en province et un onzième annoncé courant février à Paris. Cela représente une centaine de personnes au total, en grande majorité des vendeurs dont la moyenne d'âge est de 24 ans.

Quelle est la position de Score Games par rapport au marché de l'occasion ?

Score Games est le fondateur du concept des jeux d'occasion et de la normalisation des échanges de jeux. Nous avons été les premiers à créer une cote argus stable et fiable des jeux vidéo d'occasion. Cette cote, unique en son genre et consultable sur Minitel ou par téléphone via un 36.68, est remise à jour quotidiennement en fonction des arrivages et des stocks.

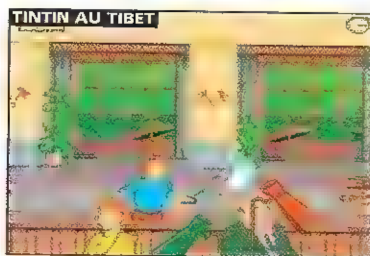
Quelle est la politique de prix pratiquée ?

Un particulier revend un jeu à un prix qui oscille entre 30 % et 80 % du prix du même jeu neuf (ex. : pour un jeu qui vaudrait 600 F neuf, le prix de revente pourrait varier entre 420 F et 120 F). Le prix dépend de la qualité du titre revendu ou échangé, de sa rareté et s'il est récent ou non... en plus de l'offre par rapport à la demande. Une fois dans le magasin, le prix de revente du jeu d'occasion se situe entre 20 % et 50 % du prix du jeu neuf (ex. : un jeu racheté entre 420 F et 120 F se retrouve dans les rayons à un prix compris entre 480 F et 300 F).

Combien y a-t-il de jeux d'occasion en stock ?

Si l'on sait qu'un mauvais titre comme Jelly Boy représente en moyenne 15 à 20 pièces dans le stock du magasin, je vous laisse imaginer l'état de la cave. Pour ne rien cacher, nous avons recensé 53 000 pièces au moment du décompte fin 95. Ce chiffre correspond à 12 000 références !

Quelle est la part de l'occasion dans le chiffre d'affaires ?


TINTIN AU TIBET


HEARTHWORM JIM


DONKEY KONG COUNTRY

Notre chiffre d'affaires se répartit de la sorte : 60 % pour l'occasion contre 40 % pour le neuf.

Y a-t-il des phénomènes dans le marché de l'occasion ?

Street Fighter II a été un phénomène en son temps. Aujourd'hui, le seul phénomène qui existe s'appelle Dragon Bal . C'est carrément du délire.

L'import tient-il une place importante dans le marché de l'occasion ?

Non, car la plupart des jeux aux États-Unis et au Japon sortent officiellement quelques mois plus tard, voire simultanément pour certains, en France.

Quel est le type de clientèle des boutiques ?

La population qui débarque dans nos magasins chaque jour - jusqu'à 2 000 personnes dans un seul point de vente le samedi ! - est hétéroclite. Les adultes y viennent en majorité, soit pour acheter des jeux à leurs enfants, soit pour leur propre divertissement. Notre clientèle fourmille de passionnés qui se fient à la presse spécialisée et à ses critiques.

Les particuliers sont-ils les seuls à renflouer les stocks des magasins ?

Nous faisons également des opérations avec les éditeurs de jeux qui souhaitent définitivement se séparer d'un titre et écouler leur stock. Ce type d'opération sera sans doute fréquent courant 96 du fait du passage des éditeurs vers le monde des consoles 32 bits.

Que pensent les éditeurs du marché de l'occasion ?

Il y a deux ans environ, les éditeurs croyaient que le marché de l'occasion tuait celui du neuf, alors qu'en fait, le marché de l'occasion booste le marché du neuf, et inversement.

Le rôle de la VPC est-il très important ?

La vente par correspondance sert de complément aux points de vente. C est effectivement un élément très important dans notre politique de vente.

Quelles sont vos prévisions concernant le marché du jeu vidéo pour l'année en cours ?

Côté consoles 16 bits, le marché du neuf risque de ne pas se porter très bien. Les jeux se font rares, et surtout ils sont trop chers. Le consommateur n'est plus prêt à investir 550 ou 600 F dans une cartouche. Les chiffres de vente très moyens des cartouches Killer Instinct et Yoshi's Island sur Super Nintendo l'attestent. D'une certaine façon, cette politique de prix favorise l'achat de consoles 32 bits dont le prix d un jeu n'excède pas 450 F. Le marché de l'occasion se porte très bien cependant. Les uns revendent leur console 16 bits et rachètent une PlayStation ou une Saturn, pendant que d'autres se jettent sur le créneau des 16 bits et s'approprient consoles et jeux à des prix cassés très avantageux. À titre d'exemple, nous disposions, début octobre 95, de 190 Megadrive et 80 Super Nintendo dans nos stocks. Le 15 décembre, toutes ces consoles d'occasion avaient déjà été vendues ! Actuellement, nos stocks de jeux sur consoles 16 bits sont au plus bas suite à une forte demande. À la même époque, les années précédentes, c'était plutôt le phénomène inverse ! Une inquiétude subsiste malgré tout : l'absence de jeux neufs à revendre ou à échanger ne va-t-elle pas freiner le marché de l'occasion ?



Trazom, les yeux pétillants, les oreilles persillés, discute viande et ragoût avec son interlocuteur. L'échange est en cours.



Un autre exemple de ce qu'il faut éviter dans toute démarche mercantile : jouer au pitbull avec un vendeur plus grand et plus costaud que soi ne sert à rien.



Avec un peu de chance, vous aurez même droit à une visite guidée de la caverne d'Ali Baba et les 40 vendeurs. Ne rêvez pas trop quand même !!!

Remerciements au magasin Score Games (46, rue des Fossés-Saint Bernard dans le Ve arrondissement à Paris) ainsi qu'à Olivier N., vendeur à la queue de cheval.

LE TOP TEN DES JEUX D'OKAZE

1 [illegible]



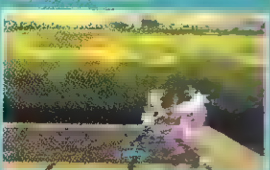
2 [illegible]



3 [illegible]



4 [illegible]



5 [illegible]



6 [illegible]

7 [illegible]

8 [illegible]

9 [illegible]

10 [illegible]

preview

Saturn

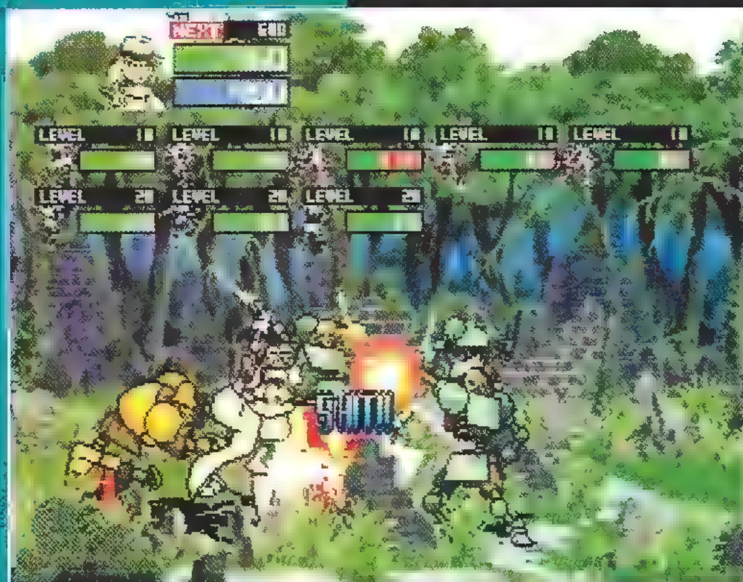
Eh bien voilà, il arrive, il se prépare, le merveilleux bébé de Treasure. Treasure, l'équipe dont le rendement est inversement proportionnel à la qualité des jeux sortis. C'est-à-dire qu'à raison d'un jeu par an, cette branche de Sega ne se prive cependant pas de nous sortir, à chaque coup, une petite merveille. Aujourd'hui, j'ai donc l'honneur de vous présenter le dernier titre sur Saturn. Pour commencer, prenez une bande d'aventuriers du type "donjon et dragon" avec le guerrier, le voleur, le magicien, la prêtresse et le petit animal de compagnie. Bien évidemment, vous êtes dans un royaume sous le joug d'un tyran méchant qui en veut à pas mal de formes de vies, dont la vôtre.

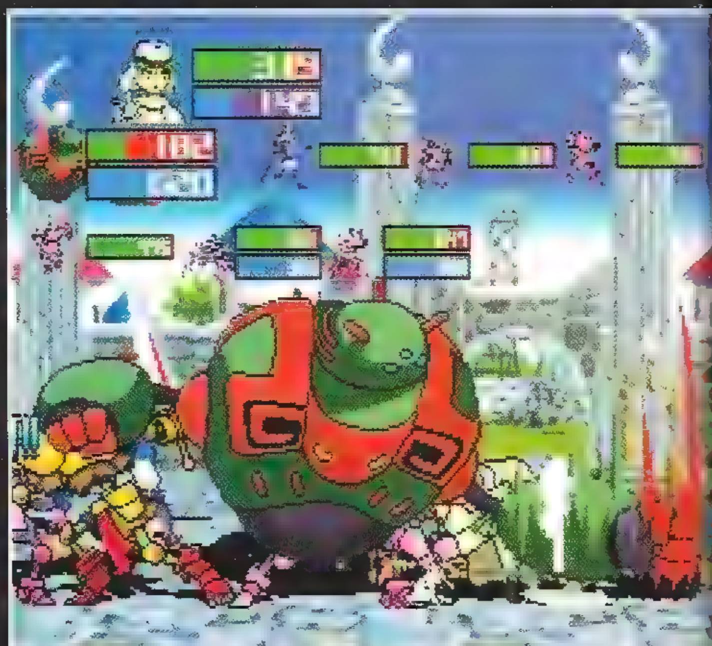
Donjon et Dragon sauce baston

À vous de combattre la tyrannie ! Mais de la manière dont vous le souhaiterez, puisque le scénario est évolutif suivant vos choix à chaque fin de niveau. De plus, sachez que dans Guardian Heroes, de nombreux concepts classiques du jeu vidéo sont repris pour la plus grande joie du joueur.

Guardian

Il arrive que 8 ennemis s'attaquent à vous simultanément, et ce sans aucun ralentissement de l'action. Attention aux écrans qui peuvent parfois sembler confus si on laisse vivre trop d'ennemis.





Les boss de fin de niveaux sont, en plus d'être énormes, considérablement résistants. Il va f[...] réunir tout votre courage et surtout vos meilleures techniques d'esquive de plan en plan pou[r] en sortir sans mal.





Sur Saturn, Guardian Heroes montre qu'enfin la vidéo peut atteindre une qualité pratiquement identique à ce que l'on trouve sur une Playstation.







Heroes

Imaginez-vous en train de jouer à Yuyu Hakusho (version Megadrive) avec une ambiance à la Golden Axe, des sprites énormes à la Final Fight, une maniabilité de Street Fighter et la possibilité de jouer dans un mode "scénario" qui offre un parcours différent à chaque partie.

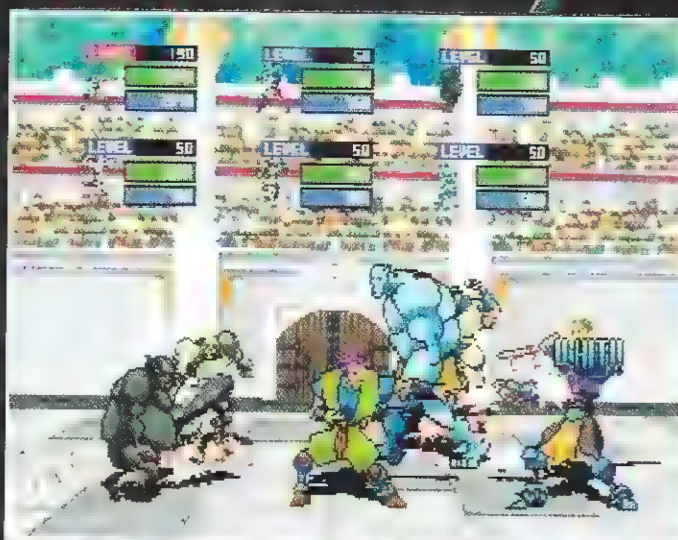
Ajoutez à cela la possibilité de jouer à six joueurs simultanément, et vous obtenez Guardian Heroes. Sega fait ici très fort, avec un nombre de sprites affichés simultanément très impressionnant, et aussi un panel de personnages jamais égalé dans un jeu de combat. Vous avez en effet, dans ce jeu, le choix parmi 45 personnages. Ces derniers sont en fait, à la manière de Tekken – mis à part les quatres protagonistes de base du jeu – les ennemis que vous aurez rencontrés et battus. Il va donc falloir finir le jeu plusieurs fois selon des scénarios différents pour avoir tous les personnages. Tous ces avantages sont en plus complétés par trois plans d'action distincts, qui se révèlent extrêmement pratiques lorsque l'on sait que quinze sprites sont simultanément sur l'écran et que la plupart d'entre eux prennent un tiers de l'espace de jeu. C'est donc un sacré "Royal Rumble" qui vous attend sur votre Saturn dès le mois prochain. Aventure, combat, défouloir, ce jeu vous apportera tout cela à la fois.

GREG

Les guerriers en lice

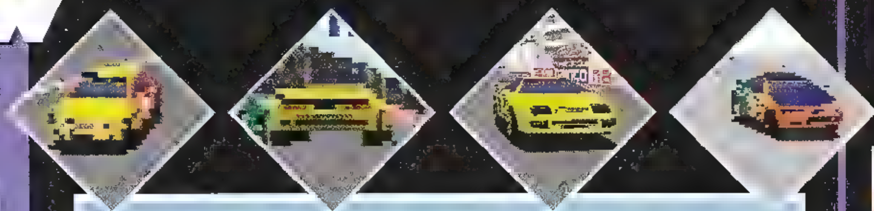
Parmi la tonne de personnages disponibles, nous avons les guerriers aux coups similaires à ceux de Street Fighter (coups d'épée démesurément dévastateurs par exemple). Arrivent ensuite les golems et autres géants occupant un tiers de l'écran et balayant tout sur leur passage. Suivent les magiciens avec leurs déluges de feu, de tornades furieuses et zones de congélation. Pour finir, les monstres énormes, gigantesques, occupant la moitié d'un plan à eux seuls, capables de repousser les assauts de trois personnages et plus.







ÉDITEUR : SEGA
SORTIE PREVUE : MARS 1996



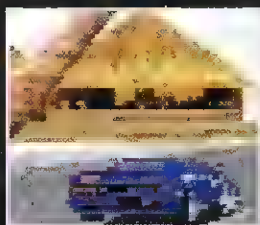


Après avoir fait un carton [illegible] prévisible avec Ridge Racer sur PlayStation, [illegible] qu'il aurait tort de se [illegible] Ridge Racer Revolution. Une révolution ! [illegible] pour ne pas appeler ce jeu Ridge Racer II ! Juste une envie de faire un titre un peu original, nous l'espérons. En tout cas, nous voilà devant le fait accompli : Ridge Racer en papa. Et d'une magnifique petite séquelle qui [illegible] le plaisir de l'original en y ajoutant quelques nouveautés. [illegible] de 17 [illegible] dont il ne sont [illegible]

Si tu ris, je resserrerai vos lutions !

Comme toujours, les voitures sont réparties en deux grandes catégories : celles qui agrippent à la route et celles qui [illegible] en [illegible] que les [illegible]. D'abord [illegible] pourra ainsi, grâce au grand panel de véhicules [illegible], jouer avec une voiture correspondant [illegible] de conduite. Vous pourrez par exemple préférer comme moi la Galaga 87 [illegible] D'autres préféreront la Yellow Solvalou qui [illegible]

Le jeu en link



Ridge Racer Revolution, c'est aussi la possibilité de jouer à deux simultanément. Il vous faudra pour ça deux joueurs, deux télés, deux consoles, deux jeux et... un seul câble link ! Ensuite, soyez fou et lancez-vous sur les trois (ou six) circuits contre un adversaire humain. James Dean aurait apprécié.

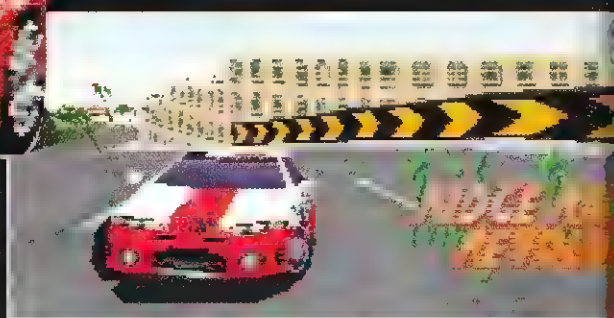
Ridge Racer Revolution













…un exemple de décor paradisiaque que l'on pourrait trouver sous les tropiques, avec des palmiers et une mer superbe. Sur une digue, le moindre faux-pas n'est pas toujours permis.

Est-ce qu'on les cire cuits ?

ÉDITEUR : NAMCO
SORTIE PREVUE : AVRIL 96

preview

Playstation

V[illegible]

ÉDITEUR :
VIC TOKAI
SORTIE PREVUE :
11 MARS 96







Criticom



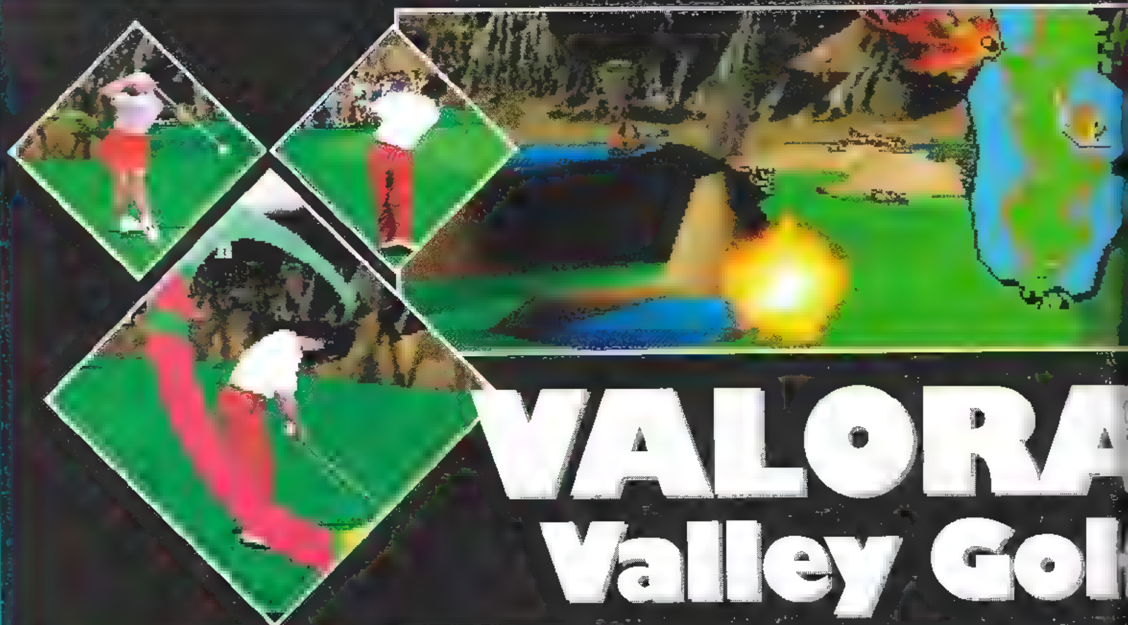




Saturn

Vous qui vous intéressez un peu plus profondément à tout ce qui touche les "green" et autres balles [illegible] golf devrait vous impressionner. Non seulement techniquement il est bien réalisé (effets 3D du terrain, incrusta-[illegible] très académique aux yeux des puristes. Ainsi, il n'est pas rare de voir la balle disparaître, s'enflammer ou même se transformer en cyclone ! Pour-[illegible] suite, tous les coups classiques sont intégrés, et ils sont plutôt bien réussis. En tout cas, ça change des autres jeux de golf.

ÉDITEUR :
VIC TOKAI
SORTIE PREVUE :
25 MARS 1996



VALORA Valley Gol



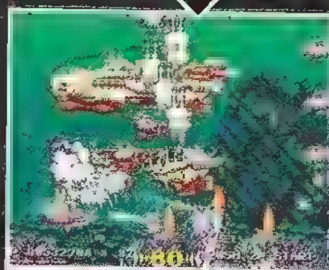


PlayStation

S[illegible]

ÉDITEUR : XING ENTERTAINEMENT
SORTIE PREVUE : MARS 1996









In the Hunt



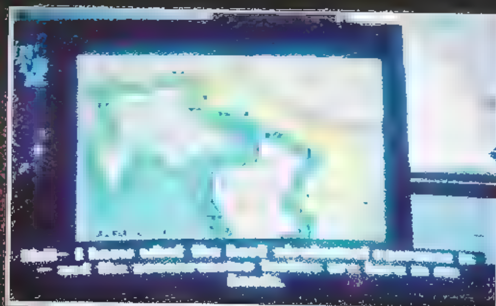


Play Station

Saturn

F[illegible] partie d'un groupe de [illegible] mercenaires luttant contre le terrorisme, vous avez pour objectif, en tant que chef de cet escadron, de réussir [illegible] diverses missions toutes plus périlleuses les unes que les autres. Votre [illegible] : un tank [illegible] dont vous pourrez augmenter les capacités intrinsèques ainsi que l'armement, déjà [illegible]. Vous voyez tout [illegible] décors en 3D, de dos, comme si vous étiez dans un univers virtuel. Le but sera alors d'escorter des convois, de sauver des otages ou bien tout simplement de remplir des missions de défense ou d'attaque. La météo jouera même un rôle important avec pluie, brouillard ou neige.

ÉDITEUR : CORE DESIGN
SORTIE PREVUE : AVRIL 96

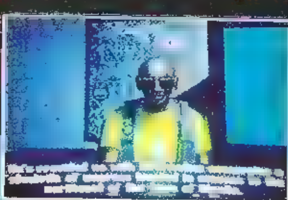




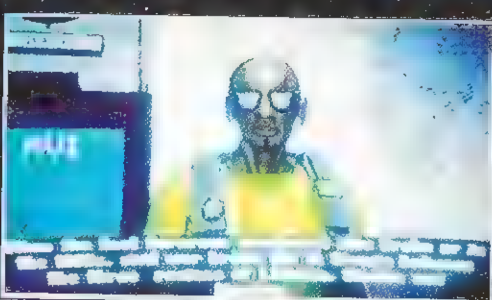


Shellshock



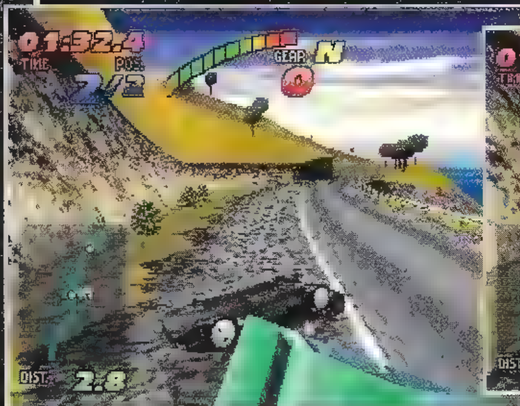


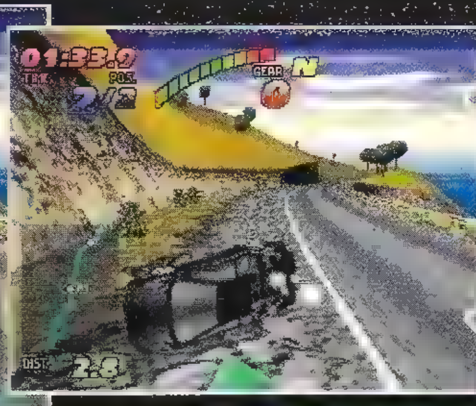


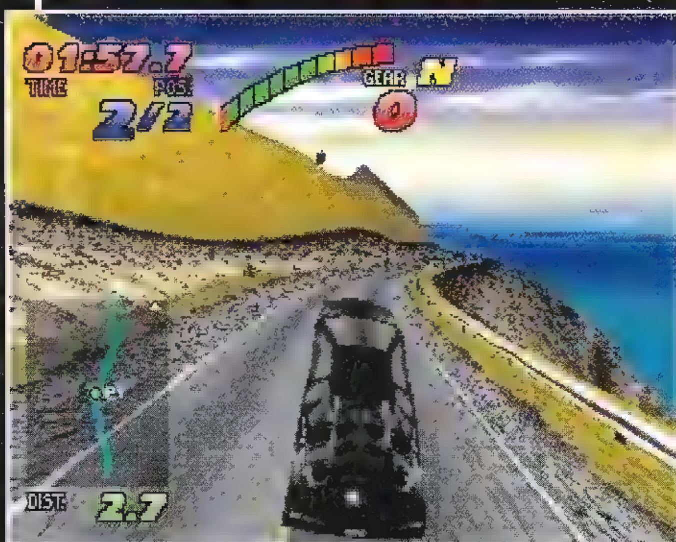


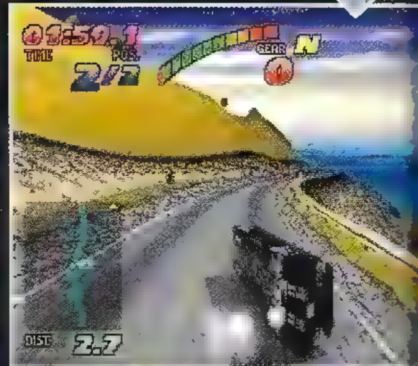


Need for speed



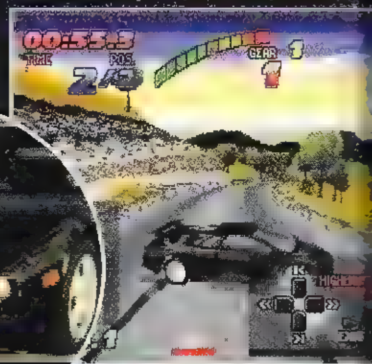






Besoin de vitesse?

















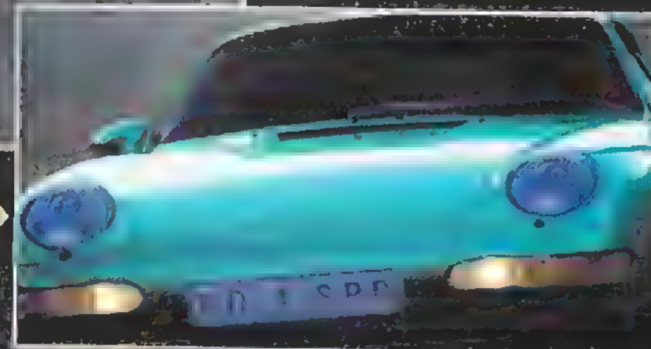












Le soleil se lève où il veut!

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
SORTIE PREVUE :
FIN MARS 96

preview

PlayStation

M[illegible] de ce jeu qui défraya la chronique il y a plus d'un an et demi (novembre 1994 [illegible] zines dédiés ou non, tel notre confrère "Joystick" (ça fait 10 balles pour la pub [illegible]), que vous avez emprunté à [illegible] avez bien lu, [illegible] lant! Bien sûr la [illegible]

Magic Carpet

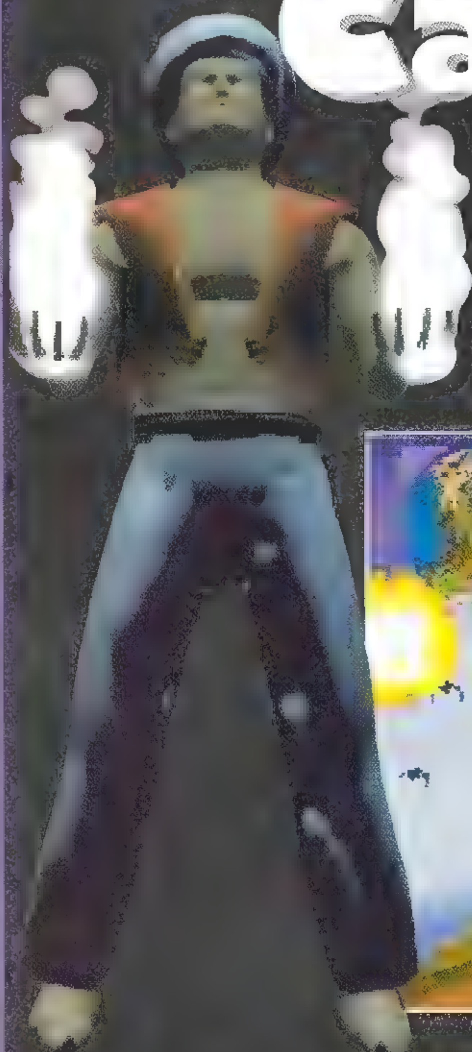






Apocalypse now !

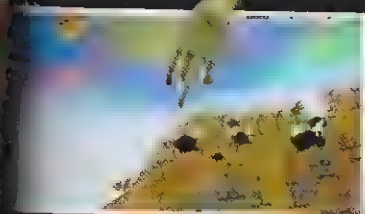
[illegible]

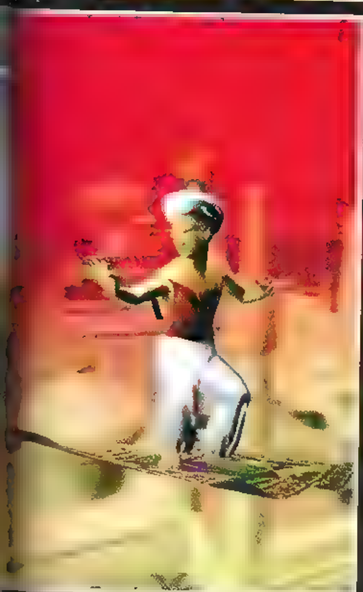




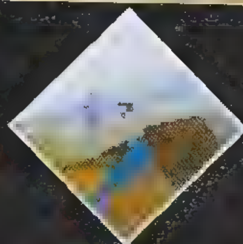


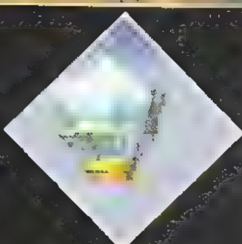


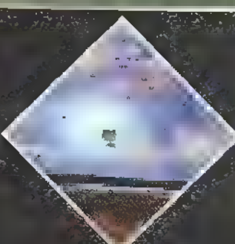












[illegible]

Tapis Violent !

[illegible]



EDITEUR :
BULLFROG
SORTIE PREVUE :
AVRIL 96

ISS Deluxe

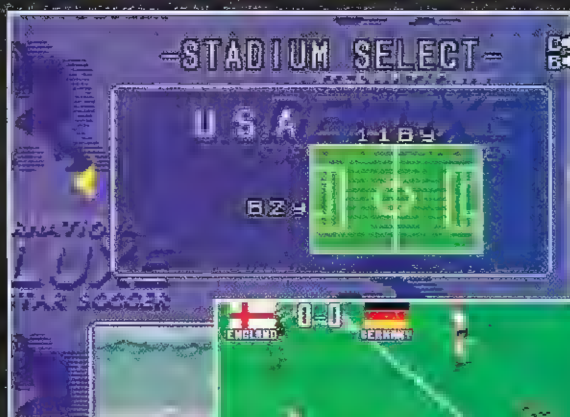
Comme promis, la version Megadrive du génialissime ISS Deluxe arrive avec la possibilité de jouer à huit simultanément; préparez les bières ! Le jeu est quasiment aussi beau avec cette alternative de Konami de proposer un jeu proche de la qualité arcade tout en respectant l'aspect simulation. Vous pourrez en effet choisir les noms de joueurs, faire des parties à sept contre deux, sélectionner des milliers de stratégies différentes, etc. La jouabilité qui a fait le succès de la version Super Nintendo est toujours au rendez-vous avec tous les boutons sollicités. Après un succès plus que considérable pour les fêtes de fin d'année sur Super Nintendo, le grand rival de la saga des Fifa d'Electronics Arts devrait en surprendre plus d'un. Même si le marché des 16 bits commence à ressembler à une peau de chagrin, ne pleurez plus et préparez-vous à ressortir votre Megadrive pour mai.

Olivier









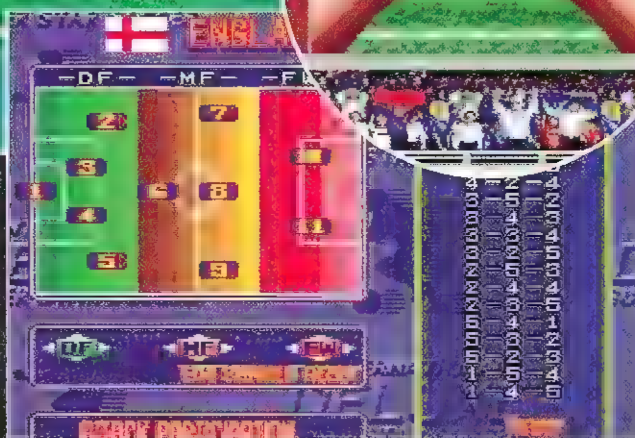














ÉDITEUR : KONAMI
SORTIE PREVUE : AVRIL 1996

preview

PlayStation

A [illegible]

Il est temps de passer à l'action, Ripley

[illegible] l'ambiance générale [illegible] vous êtes ici dans [illegible]

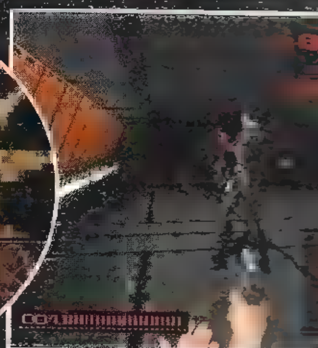
ÉDITEUR :
ACCLAIM
SORTIE PREVUE :
FIN MARS 1996

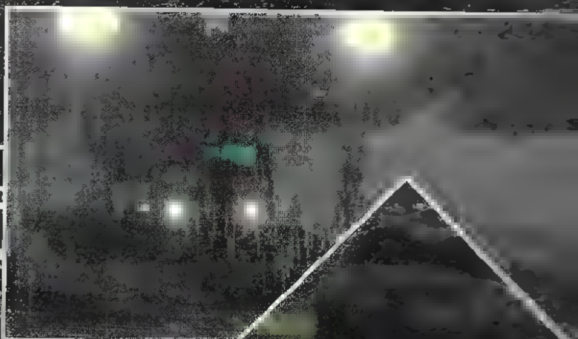
Alien Trilogy

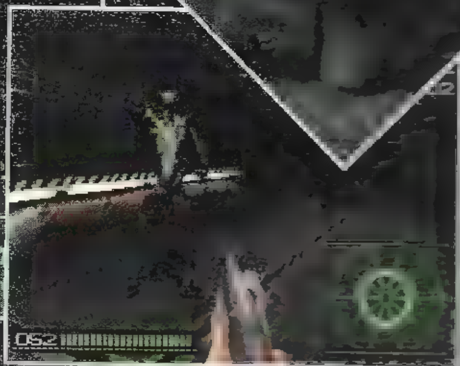








L'APPEL DE L'AVENTURE

Les joueurs de rôlistes connaissaient l'Appel de Cthulhu, voici que le syndrome de l'appel de l'aventure frappe de plein fouet le petit monde de la console. Visez donc : Secret of Evermore et Breath of fire 2 en test, alors que du côté de l'import deux autres jeux d'aventures se partagent la vedette. On croit tout bonnement rêver. Pourtant, le constat est simple. Difficile de faire un jeu de plates-formes après le duo gagnant Earthworm Jim - Donkey Kong. Complexe de programmer de la baston après Killer Instinct et MK3. Surtout que de l'autre côté, celui des 32 bits, les jeux de baston ne jurent plus que par la 3D, les polygones et tout le tralala. Autant le dire tout de go, sans tourner autour du pot, on commence à tourner en rond dans le monde des 16 bits. Conclusion, il faut exploiter le dernier filon. Un filon que des jeux comme Final Fantasy ou Secret of Mana - surtout ce dernier - ont mis à jour. Ce n'est pas un hasard si aujourd'hui, au Japon, les sagas comme Final Fantasy ou Dragon's Quest font un tabac. Il faut bien se raccrocher aux dernières branches de l'originalité. Une originalité qu'il faut coupler à l'indéniable durée de vie de ce genre de soft. Bref, si l'année 1996 est à l'occasion, elle sera aussi au jeu de rôles ou d'aventures. Méditez en paix ces paroles. Reste que l'on peut encore s'interroger sur le choix des divers RPG : pourquoi Secret of Evermore et pas Secret of Mana 2 (Seiken Detsetsu 3) ? Les raisons ne manquent certainement pas, mais les véritables joueurs restent sur leur faim. À quand de l'aventure "haut de gamme" ? Faudra-t-il attendre les jeux 32 bits ? Pour l'instant, aucun titre ne nous a convaincus. Et encore, tous ces titres venaient du Japon, à l'exception de Mystaria sur Saturn. Quoi qu'il en soit, "sachons profiter du bonheur présent" comme aurait pu nous le dire Ronsard (vous pouvez applaudir pour ce joli morceau de culture que je vous autorise à réutiliser en société) et lancez-vous dans l'aventure ! Et puis, si vous préférez des sensation plus "brutes", prenez donc le volant des bolides de Need for Speed. Et là, tout est dit !

La Rédaction qui aime dire : "Et là, tout est dit !".

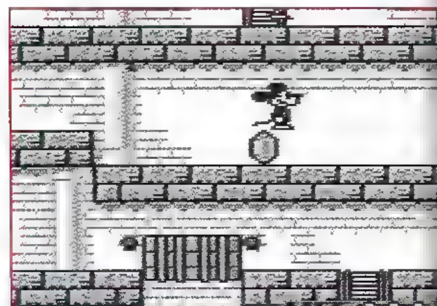
MICKEY MOUSE V
Les bâtons magiques !

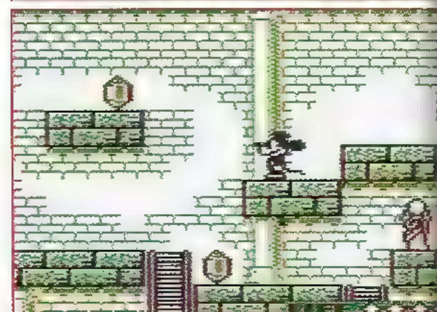
MACHINE : GAME BOY
EDITEUR : KEMCO/NINTENDO

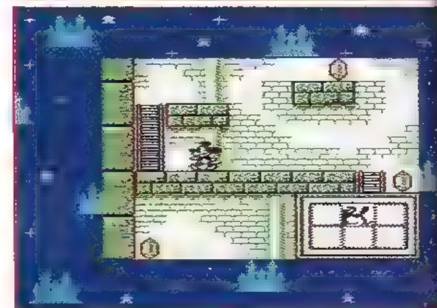
Libérez vos amis Minnie, Goofy, Pluto prisonniers dans le château de la cruelle sorcière ! Inutile de vous dire que ce jeu Game Boy est destiné aux plus jeunes. Vous devez guider Mickey à travers les couloirs d'un château. L'action se déroule en vue de profil à la manière d'un jeu de p ates-formes. Le principe du jeu consiste à trouver des cristaux, les frapper d'un coup de baguette magique pour qu'ils se transforment en pièces de puzzle. Chaque stage propose de recomposer un puzzle. Cinquième jeu portant le label Mickey, ce puzzle-game n'apporte pas grand-chose de nouveau pour les vrais amateurs de casse-têtes. D'ailleurs, les précédents épisodes n'étaient pas vraiment des réussites car souvent beaucoup trop faciles à terminer. D'autre part, jamais un Mickey sur Game Boy n'a proposé un jeu de plates-formes comme on pouvait trouver sur Game Gear. Bref, le changement dans la continuité s'appelle Mickey 5, et son seul intérêt réside dans sa facilité d'accès pour les plus petits.

O ivier.



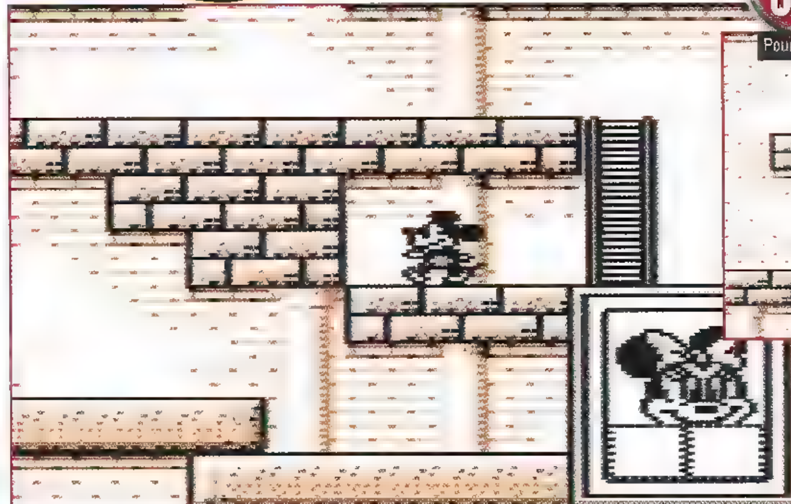


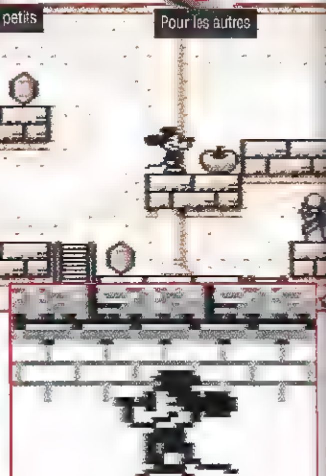




85% Pour les petits

50% Pour les autres





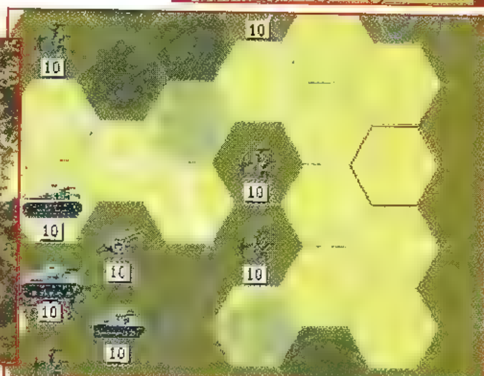
PANZER GENERAL

85%

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SSI







Apprentis généraux, garde-à-vous !... Bon, ça va, rompez, n'en faites pas trop non plus ! Eh bien oui, une fois n'est pas coutume, nous avons un wargame sur nos chères consoles. Mais attention, pas n'importe lequel, puisque ce n'est ni plus ni moins que la fidèle conversion du titre PC, celle-là même qui avait tant plu à nos amis de Joystick. Après une intro assez spéciale en Full Motion Video, tirée semble-t-il des archives de la Seconde Guerre mondiale (on apprécie ou non), vous commencerez votre "guerre" en choisissant tout d'abord votre camp. Alors, la Triple Alliance ou la Triple Entente ? À vous de voir... Ensuite, c'est le choix du scénario que vous devrez effectuer, en sachant qu'il en existe un bon paquet, comme l'invasion de la Pologne par l'Allemagne nazie ou la fameuse bataille d'El Alamein... Graphiquement, ne vous attendez surtout pas à des merveilles, c'est un wargame on vous l'a déjà dit. Seules des animations, lorsque vous aurez déplacé vos troupes sur la carte (douze terrains différents en tout), agrémenteront quelque peu l'ensemble parfois trop morne. Très complet et sauvegardable sur Memory Card, Panzer General est un excellent titre que seuls les amateurs du genre devraient apprécier.

TRAZOM

VIRTUAL GOLF

MACHINE : SATURN
EDITEUR : CORE DESIGN





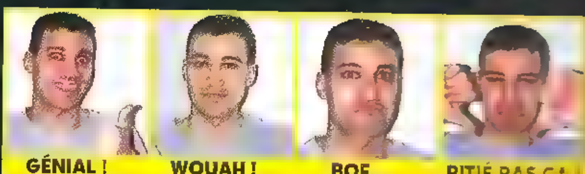
La simulation de golf semble être un genre particulièrement apprécié des éditeurs sur Saturn. Avec Virtual Golf, on se retrouve avec une simulation très bien réalisée à de multiples niveaux. Tout d'abord, le jeu offre une multitude de modes différents : entraînement, skin games, tournois... D'autre part, il est possible d'y participer à plusieurs. Ensuite, la demi-douzaine de vues caméra méritent à elles seules le détour. Suivi de la balle avec calcul 3D en temps, caméra au point de chute, vue du dessus... Il y a de quoi faire. Les capacités de calcul de machine n'ont jamais été aussi bien utilisées pour une simulation de golf. Seule ombre au tableau : la difficulté du jeu. En effet, on vous indique à chaque instant comment taper dans la balle. Le club, autant que la force du coup, tout est prémâché. Les joueurs acharnés n'apprécieront pas ça. Quant aux autres, ceux qui veulent s'initier au golf sans se prendre la tête, ils apprécieront la difficulté des quatre circuits proposés.

70% Pour les pros

90% Pour les autres

T.S.R

Le trombinoscope



Le Trazom est un curieux spécimen animal dangereux pour l'humanité. On le rencontre sur les circuits de Formule 1 où il finit souvent sous les roues des monstres métalliques. Le Trazom se passionne pour tout ce qui bouge. Les sports sont sa spécialité, mais le Trazom, omnivore, teste tout ce qui lui passe sous le nez. Le Trazom fuit l'humanité qui ne cesse de vouloir le rattraper, la peau de Trazom valant son pesant de jeux. Vous aussi, aidez-nous à sauver les Trazom !



Avec un nom pareil, vous vous doutez pas que le Cyber Raoul est un animal compliqué. Jovial de nature, le Cyber Raoul ne vit que d'humour et d'eau fraîche. S'il ne rit pas, il meurt. Et dans d'horribles souffrances en plus ! Ne rigolez pas ! On voit bien que ce n'est pas vous qui souffrez ! Enfin, bref, le Cyber Raoul est une nouvelle recrue. Un animal rare. Très rare. Tellement rare d'ailleurs, que si vous en avez un second, ben gardez-le !



Qu'il est beau de voir des troupeaux de Greg sauvages descendre les vallées ! Les Greg sillonnent les océans à la recherche de proies particulièrement complexes à avoir : les RPG. Ils remuent ciel et terre pour les trouver, de préférence au Pays du soleil levant. Le Greg est un animal social qui aide l'homme en difficulté aux prises avec ces satanés RPG. On devrait tous avoir un Greg chez soi, juste au cas où. Méditez bien cette phrase.



Sauvage de nature, l'Olivier ne peut vivre en captivité. C'est d'ailleurs pour cette raison que nos nombreux lecteurs passionnés par Docpad ne peuvent que difficilement joindre ce drôle d'animal. L'Olivier mène une vie solitaire à la recherche des bons jeux qu'il dévore sans pitié ni concession. On ne rencontre jamais de troupeau d'Olivier, car leur nature inquiète (après des heures de Road Rash) les contraint à vivre retirés. L'Olivier appartient à la famille des êtres Alheurejamais.



Le T.S.R. est un animal qui affectionne les endroits sombres. Seul dans son antre, il accueille les représentants des autres espèces pour des confrontations d'un genre un peu particulier. Son cri de guerre est réputé pour terroriser l'ennemi : "Doom ! Doom !". La brave bête... Quoi qu'il en soit, il ne reste que de très rares représentants de cette espèce qui devrait, d'ici quelques millénaires, ressembler à une chauve-souris. À force de vivre dans le noir...

85%

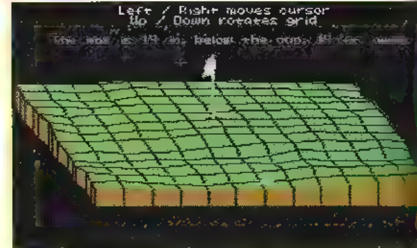
PGA TOUR 96

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : T-HQ







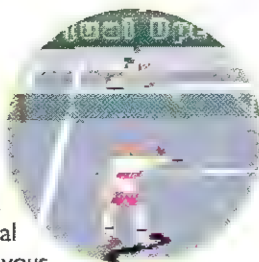


On ne pouvait décemment pas tester une simulation de golf 16 bits sur deux pages, et c'est donc dans les pages Zapping qu'atterrit ce superbe PGA cru 96. Ne croyez pas que ce jeu soit à mettre au rebut, loin de là. Quand un foot ou un hockey sort sous les labels 93, 94, 95 avec des nouveaux joueurs et de nouvelles options, on ne se sent pas vraiment attiré. Dans le cas de la saga PGA, c'est le contraire : les options ne varient pas vraiment, pas de nouveaux joueurs, c'est vous le golfeur mais les circuits sont nouveaux. Avouez que pour une simulation de golf, c'est plutôt sympa de pouvoir découvrir de nouveaux 18 trous ? D'autant plus que dans la version 96, tout va plus vite et de superbes graphismes digitalisés ont été ajoutés. Le golfeur digitalisé bouge avec un réalisme jamais vu sur 16 bits, c'est vraiment beau. C'est rare mais je vous conseille cette simulation de golf. Olivier

80%

VIRTUAL OPEN TENNIS

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA



Dans le domaine des jeux de tennis, je l'ai toujours dit, il n'y en a véritablement qu'un seul qui m'ait littéralement fait flasher. J'en suis encore tout électrifié... Il s'appelle Final Match Tennis et il est sur Nec PC Engine. Si vous ne le connaissez pas encore, un conseil : précipitez vous sur ce bijou, vous ne le regretterez pas ! En ce qui concerne Virtual Open Tennis, mis à part une présentation somme toute assez sommaire bien que sympathique (y a pas d'mal, vous m'êtes sympathique !), vous serez bien loin "tennistiquement" parlant des sensations que procure le titre cité plus haut. Le réalisme, bien que l'on puisse y jouer à quatre simultanément, n'est pas vraiment de mise. Selon les vues que vous choisirez, et il y en un a certain nombre, la jouabilité sera complètement différente. Bref, tout ça pour dire que le premier jeu de tennis sur Saturn n'a rien d'une réussite totale, malgré un fun incontestable. Certains aiment, d'autres non, ainsi va la vie... Trazom







CYBERIA

74%

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : INTERPLAY

Cyberia fait partie de ce genre de jeux aux longues séquences d'images de synthèse entrecoupées de phases de jeu inintéressantes et vraiment moches qui plus est. Ça commence mal ! On ne peut pas non plus incriminer les gens qui ont travaillé sur Cyberia car l'effort graphique est vraiment probant. En fait, vous dirigez un personnage qui se dirige dans les couloirs d'un complexe futuriste. L'action se déroule en 3D précalculée, et vous n'influez que sur les directions que vont prendre le héros ou les actions qu'il peut réaliser. Ces dernières sont très limitées : quand une superbe créature vous demande de déposer votre arme sur le sol, il suffit d'appuyer sur le curseur avant en respectant le timing, et le tour est joué. Les phases décrites sont toutes vraiment superbes. Ces phases d'action/aventure à la Dragon's Lair font place à des séquences de shoot-them-up 3D de l'intérieur de votre vaisseau, que vous devrez trouver dans le complexe que vous visitez avant de pouvoir espérer shooter des ennemis. Même Warhawk est loin devant. Cyberia n'est donc pas vraiment un jeu à conseiller sur PlayStation, c'est davantage un jeu 3DO... Olivier





FRANCK THOMAS BIG HURT BASEBALL





MACHINE : SUPER NINTENDO / GAME BOY
EDITEUR : ACCLAIM





Voir un produit de ce genre atterrir sur nos consoles est plutôt rare à plus d'un titre. Pourquoi, me direz-vous ? Oui, pourquoi monsieur ? Pourquoi, hein, dites ?! O.K., O.K., pas de panique, les enfants, je vais tout vous expliquer... Tout d'abord, c'est un jeu 16 bits, ce qui est de moins en moins fréquent ces temps-ci, il faut quand même bien le dire. Ensuite, c'est un jeu de base-ball, ce qui est en soi encore plus rare !!! Mais la bonne nouvelle, c'est que ce jeu, aussi bien sur Super Nintendo que sur Game Boy, est une jolie réussite. Grâce à la technique de Motion Capture à laquelle Franck Thomas (le très célèbre Franck Thomas !) a bien voulu se soumettre à plusieurs reprises, le résultat est assez saisissant de réalisme, malgré quelques lenteurs qui subsistent dans la version finale. Que ce soit sur l'une ou l'autre console, le jeu est très complet et présente de nombreuses options, un choix d'équipes important et une foison de coups à exécuter. Sur Super Nintendo, il est vrai qu'il aurait été assez difficile de faire mieux en l'état actuel des choses. C'est donc avec un certain soulagement que je l'affirme haut et fort : "Il n'y a que Franck qui m'aille !"...



Trazom

INTERNATIONAL VICTORY GOAL

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA





Après Victory Goal en version japonaise, puis International Victory Goal toujours en version japonaise, et après International Victory Goal en version française, voici donc pour boucler la boucle un nouvel International Victory Goal version "Remix" encore pour la version française. Tout le monde a suivi, j'espère, parce que je ne recommencerai pas deux fois ce périlleux exercice qui a failli me coûter la vie. Alors, que veut dire version "Remix", d'après vous ? Eh bien, tout simplement que l'on garde exactement les mêmes équipes que dans le premier volet, mais que l'on peaufine les graphismes ainsi que la rapidité de l'ensemble. En jouant à ce nouveau titre de football, c'est effectivement ce que l'on constate d'entrée... de jeu. Les joueurs sont plus fins et les actions plus soignées et plus rapides. Voilà, vous savez tout, vous n'avez plus qu'à aller courir l'acheter ou à faire comme s'il n'existait pas, parce que franchement, je doute que ça vaille réellement le coup si l'on a déjà le premier volet...

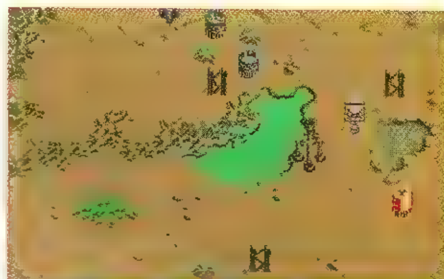
Trazom



THE OOZE



MACHINE : MEGADRIVE
EDITEUR : SEGA



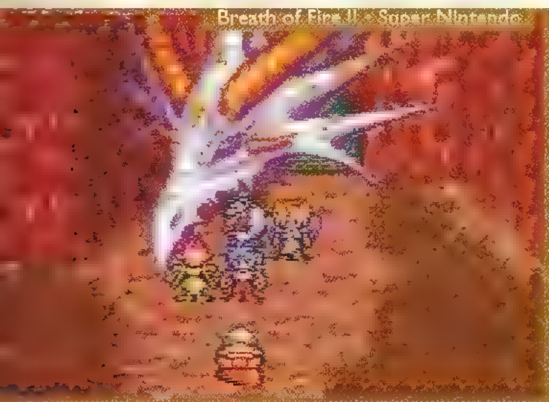


On se bat à la rédac pour savoir qui testera le dernier jeu 16 bits, car on sait que le jour de ce test ultime est proche. Certes, certains jeux sont encore en prévision sur Super Nintendo, mais la Megadrive semble peu à peu abandonnée par les éditeurs. Alors, Ooze sera-il le dernier jeu Megadrive à être testé dans Joypad ? Je ne pense pas, et ce ne sera donc peut-être pas moi qui aurai l'honneur de boucler cette boucle (Traz et Greg me regardent d'un air louche...). Quoi qu'il en soit, Ooze n'est pas un jeu vraiment fort. Une bonne idée se cache pourtant derrière le principe de ce jeu d'action en vue de dessus. Vous dirigez la Matière (!), une substance gluante verte qui me rappelle le slim de mon enfance (qu'on achetait en pot et qu'on faisait dégouliner partout). Cette Matière glisse en prenant la forme des chemins qu'elle prend. Le plus curieux est que ce truc immonde possède une tête et des yeux, ceux d'un scientifique qui veut percer le secret de sa transformation. Le but est de faire sauter les nombreux leviers qui ouvrent les portes et déclenchent les mécanismes pour pouvoir progresser. Vous pouvez tirer en crachant des parties de votre corps qui se voient alors diminuées d'autant. Ooze est un jeu moyennement beau, pas vraiment prenant et qui n'est pas si original qu'il paraît l'être : on découvre rapidement que les créateurs du jeu ont simplement adapté un personnage original à un jeu de tir en vue de dessus.

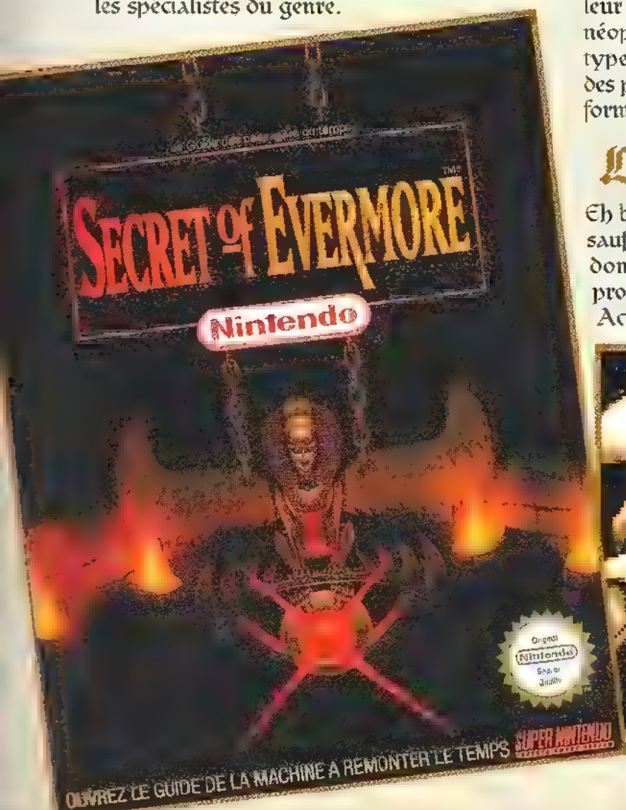
Olivier



La passion d
sur Super


Breath of Fire II • Super Nintendo

Ce mois-ci, miracle de l'intelligence marketing humaine, nous avons droit à deux jeux de rôles en français sur notre Super Nintendo. Étonnant de la part d'un marché qui, jusqu'à aujourd'hui, semblait bouder ce genre de jeux. C'est d'autant plus étonnant, qu'au Japon c'est la tendance inverse qui prime, ce qui nous donne finalement un petit pourcentage d'adaptations d'œuvres japonaises chez nous. Les plus connus sont Phantasy Star, Shining Force et plus généralement Zelda. Mais tout le monde n'est pas censé savoir ce qu'est exactement un jeu de rôles, appelé "RPG" par les spécialistes du genre.



Un air piégé ?

Dans RPG, nous retrouvons l'abréviation en fait de Role Playing Game. Un RPG tout bête est donc l'archétype total du jeu où l'intelligence et la déduction priment sur l'habileté au paddle. Dans le RPG, vous n'avez qu'à interroger les personnages du jeu, en déduire ce qu'il faut faire, vous rendre où le scénario l'exige, et combattre des monstres selon une interface identique à celle que l'on trouve dans les vrais jeux de rôles sur table. Vos personnages ont une certaine puissance, et les monstres une autre. À partir de cela, la console décide aléatoirement qui gagne le combat, en tenant compte des forces mises en conflit. Après ce combat, les personnages gagnent des points d'expérience pour devenir plus forts, et de l'argent pour acheter de meilleurs équipements Ainsi, ils sont de plus en plus forts et progressent dans le jeu face à des adversaires de plus en plus puissants. L'avantage de ces jeux, c'est qu'ils sont très longs et qu'ils possèdent un scénario très attractif. Vous êtes pratiquement le héros d'un film où le scénario gravite autour de vous. L'interaction est omniprésente, mais le défaut de ce genre de jeux est assez souvent la simplicité totale des graphismes, et leur ressemblance entre eux. En effet, pour le néophyte, cela ressemble toujours à un archétype village-donjon-monstre. Mais il existe des petits bijous, comme en baston ou en plates-formes.

Les Action-RPG

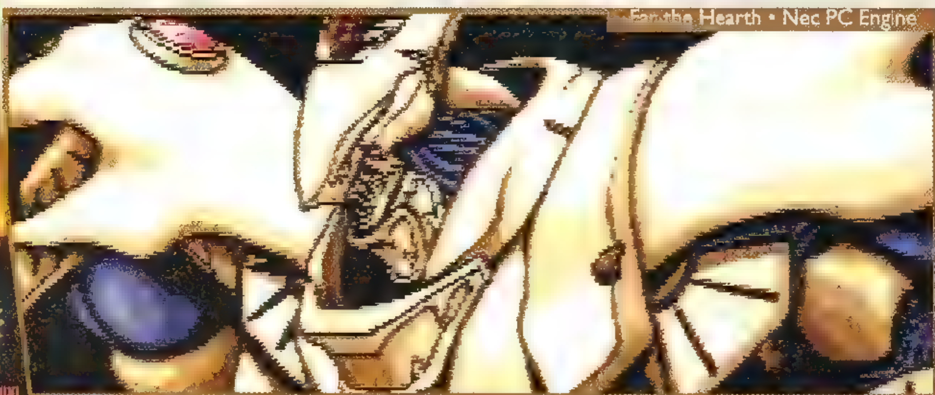
Eh bien, comment dire ? C'est comme un RPG, sauf qu'il y a de l'action. C'est bête... Je vais donc tenter d'être plus clair : plutôt que de proposer des combats à jaugeage de force, les Action-RPG proposent au joueur des parties recherche comme dans un RPG, et des parties combat, à la manière généralement d'un jeu d'action vu de dessus. Ces jeux sont beaucoup plus populaires en Occident que les simples RPG, car ils sont un petit peu moins "intellos" que leurs confrères, et plus abordables par le grand public. Ce sont les jeux les plus complets de tout ce que peut proposer le panel des styles de jeux vidéo, alliant la recherche, l'esprit de déduction et l'habilité au maniement de la manette. Puis, selon les jeux, les personnages pourront acquérir, comme dans un RPG traditionnel, de nouvelles capacités, armes ou pouvoirs.

Les Tactical-RPG

Un jeu de rôles tactique est une nouvelle race de jeux créée au Japon, et qui date de peu, en fait. Il s'agit d'un jeu de stratégie du type wargame, où le scénario occupe aussi une place importante. Le personnage – et ses troupes – guerroie sur une carte, mais une fois la bataille terminée, il se trouve confronté à des choix scénaristiques, voire à des parties de promenade dans des villes ou des pays afin de faire évoluer le jeu. Lors des combats, chaque personnage tuant un ennemi reçoit de l'argent, des points d'expérience, et parfois de nouveaux équipements. Lorsqu'une bataille est achevée, vous aurez à répartir des points, des caractéristiques, voire acheter des compétences pour vos troupes, et ainsi rendre plus puissants vos favoris.

Je veux, je veux !

Le joueur fanatique absolu de ce genre de jeux ne trouvera son bonheur que dans l'import, ou dans les produits un peu anciens. La plupart des RPG, Action-RPG ou Tactical-RPG ne sont pratiquement jamais adaptés en Europe,


Fan the Hearth • Nec PC Engine

u jeu de rôles Nintendo



allez savoir pourquoi. Ce sont des jeux longs, intéressants, et qui généralement demandent beaucoup plus de réflexion que la plupart des autres jeux. L'idéal pour le joueur peu fortuné qui ne souhaite pas dépenser 600 francs pour une après-midi de jeu. De plus, chaque console a son lot de jeux de rôles et dérivés, alors pourquoi hésiter ? Nous avons la Megadrive, dont la plupart des jeux estampillés RPG ont été traduits. Arrive ensuite la Super Famicom, quasi-reine des jeux de rôles. La plupart de ses plus grands titres ont d'ailleurs été traduits du japonais pour les États-Unis, mais restent indisponibles dans la plupart des cas pour la France. Il va donc falloir se rabattre sur les cartouches import. La vraie reine du RPG, c'est bien entendu la Nec, mais uniquement pour les spécialistes. Des jeux longs, superbes, intéressants, mais complètement en japonais. C'est la console des spécialistes et fans absolus de ce type de jeux (à déconseiller aux débutants). Un petit tour du côté de la 3DO où certains éditeurs japonais se mettent à développer de manière intéressante mais de façon encore trop sporadique. Sporadique pourrait aussi être le qualificatif du marché des RPG sur PlayStation pour lequel existent des jeux très beaux, mais d'une durée de vie trop ridicule. De plus, ce créneau n'intéresse pas Sony qui ne compte pas, a priori, le développer en France pour le moment. Sur Saturn, beaucoup de jeux de ce style s'annoncent pour le mois de mars au Japon, tandis que que leur traduction en anglais est encore et toujours retardée. Nous attendons donc patiemment. Mais il semblerait qu'en France, la tendance s'inverse actuellement, surtout pour le marché de la Super Nintendo.

En conclusion

Ce mois-ci, c'est merveilleux, nous avons un RPG sur Super Nintendo (Breath of Fire 2) et un Action-RPG sur la même machine (Secret of Evermore) vendu avec la solution complète, une initiative toujours répétée chez les produits édités par Nintendo. On peut prévoir aussi un


Super Robot Taisen • Super Nintendo

"boom" des RPG en France cette année, et ainsi ne pas trop mentir en prévoyant pour cette année une sortie chez nous de Secret of Mana 2, Final Fantasy 2 et 3, sans compter d'autres jeux de rôles extérieurs à Square, potentiellement récupérables par des distributeurs comme Ocean ou Ludi Games. Pour le reste, consultez le petit tableau récapitulatif pour vous faire une idée de ce qui pourrait vous convenir.

TITRE	CONSOLE	TYPE	DISPO	SCÉNARIO	RÉALISATION	AMBIANCE	PUBLIC
Arc The Lad	Playstation	Tactical-Rpg	Japon	Moyen	Bon	Moyen	Débutants
Beyond The Beyond	Playstation	Rpg	Japon	Moyen	Bon	Bon	Débutants
Breath Of Fire 2	Super Nintendo	Rpg	France	Bon	Bon	Très bon	Débutants
Cosmic Fantasy (2-3)	Nec Pc Engine	Rpg	Japon	Très bon	Moyen (3: Bon)	Très bon	Spécialistes
Dragon Quest 6	Super Nintendo	Rpg	Japon	Très bon	Moyen	Très bon	Spécialistes
Far East Of Eden 2	Nec Pc Engine	Meilleur Rpg	Japon (snif)	Le meilleur	Bon	Cultissime	Spécialistes
Far East Of Eden Zero	Super Nintendo	Rpg	Japon	Excellent	Très bon	Excellent	Spécialistes
Far The Earth	Nec Pc Engine	Rpg	Japon	Excellent	Bon	Excellent	Spécialistes
Final Fantasy 3	Super Nintendo	Rpg	Etats-Unis	Excellent	Excellent	Cultissime	Tous
Front Mission	Super Nintendo	Tactical-Rpg	Japon	Bon	Très bon	Très bon	Spécialistes
Illusion Of Time	Super Nintendo	Action-Rpg	France	Bon	Bon	Moyen	Tous
King's Field 2	Playstation	Action-Rpg	Japon	Très bon	Très bon	Excellent	Spécialistes
Landstalker	Megadrive	Action-Rpg	France	Bon	Excellent	Très bon	Tous
Legend Of Xanadu (1-2)	Nec Pc Engine	Action-Rpg	Japon	Bon	Très bon	Très bon	Spécialistes
Magic Knight Rayearth	Saturn	Action-Rpg	Japon	Bon	Excellent	Excellent	Débutants
Mystaria	Saturn	Tactical-Rpg	France	Moyen	Moyen	Bon	Débutants
Mystic Quest	Super Nintendo	Daube-Rpg	France	Minable	Minable	Minable	Minables
Neutopia (1-2)	Nec Pc Engine	Action-Rpg	Japon	Bon	Bon	Très bon	Tous
Phantasy Star (2-3-4)	Megadrive	Rpg	France	Excellent	Bon (4: très)	Cultissime	Tous
Secret Of Evermore	Super Nintendo	Action-Rpg	France	Moyen	Moyen	Moyen	Débutants
Secret Of Mana	Megadrive	Action-Rpg	France	Très bon	Très bon	Excellent	Tous
Seiken Densetsu 3	Super Nintendo	Action-Rpg	Japon	Excellent (S)	Excellent	Très bon	Tous
Shining Force (1-2)	Megadrive	Tactical-Rpg	France	Très bon	Très bon	Excellent	Tous
Shining Wisdom	Saturn	Action-Rpg	Japon	Moyen	Bon	Bon	Tous
SoulBlazer	Super Nintendo	Action-Rpg	France	Bon	Bon	Bon	Tous
Super Metroïd	Super Nintendo	Action-Rpg	France	Très bon	Très bon	Très bon	Tous
Super Robot Taisen	Super Nintendo	Tactical-Rpg	Japon	Excellent	Bon	Cultissime	Tous
Surging Aura	Megadrive	Rpg	Japon	Bon	Moyen	Très bon	Spécialistes
Y's (1-2-3-4)	Nec (Sms-Md-Sn)	Action-Rpg	Jap-Us-Fr	Excellent	Excellent sauf 3	Cultissime	Tous-Spé
Zelda	Nintendo Nes	Action-Rpg	France	Très bon	Bon	Excellent	Tous
Zelda 3	Super Nintendo	Action-Rpg	France	Très bon	Très bon	Excellent	Tous

SUPER NINTENDO

ÉDITEUR : SQUARESOFT
GENRE : JEU DE RÔLE
NOMBRE DE JOUEUR :
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
SPÉCIAL : TEXTES EN FRANÇAIS

Squaresoft!... La simple évocation du nom de cet éditeur me donne des frissons dans le dos. Squaresoft pour moi, c'est le synonyme de "nuit blanche", de "cours séchés", de "Allo?... Trazom?... Oui je sais qu'il est quatre heure du matin mais j'ai un très grave problème... Arrête de crier et répond juste à cette question c'est super important : j'ai pas trouvé le passage secret après le troisième boss... Quoi? La fiole? Quelle fiole? Mais j'l'ai bue la fiole!!... Ah bon? Fallait pas?... Faut que j'recommence tout du début? Allo? Allo?...", ou voire pire, Squaresoft peut être aussi synonyme de "Allo? Greg?... Oui je sais qu'il est quatre heure et quart du matin mais j'ai un gros pépin et Trazom m'a raccroché au nez... J'ai voulu brancher une Action Replay et toutes mes sauvegardes ont sauté... Allo?.. Allo?...". Bref, je suis mal, voici Secret of Evermore. Je vais périr ma race.



N'essayez même pas de buter ce ptéranodon. Il est immortel. Ne gaspillez pas vos forces et laissez-vous sagement tuer. Votre chien vous amènera alors au village préhistorique où l'on guérira vos blessures... J'vous l'avais dis, on ne meurt jamais.

L'initiation des initiés

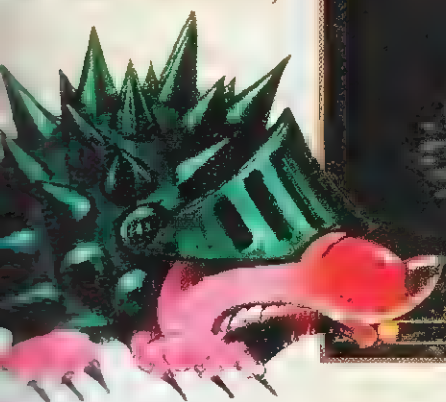
Dans la droite lignée de Secret of Mana 1 et 2, Secret of Evermore est un jeu de rôle extrêmement dirigiste : jamais on ne s'y perd vraiment, il y a toujours un objet à récupérer, quelqu'un à retrouver, un méchant à écrabouiller etc. L'avantage, c'est que pour s'initier, c'est parfait. Le pépin, c'est que les autres Secret of Mana étaient eux aussi parfaits pour s'initier. Bon, alors maintenant qu'on est tous initiés, quand est ce que commencent les choses sérieuses? Parce que les fans de Final Fantasy eux,



Ce vieux sage sait non seulement guérir, mais aussi sauvegarder la partie! N'hésitez pas une seconde, c'est gratos.

SECRET of

on, les choses sérieuses commencent. Vous êtes paumé dans une jungle hostile et va falloir se battre. Argll... la maniabilité est super pénible au début. Surtout quand on veut utiliser un objet.





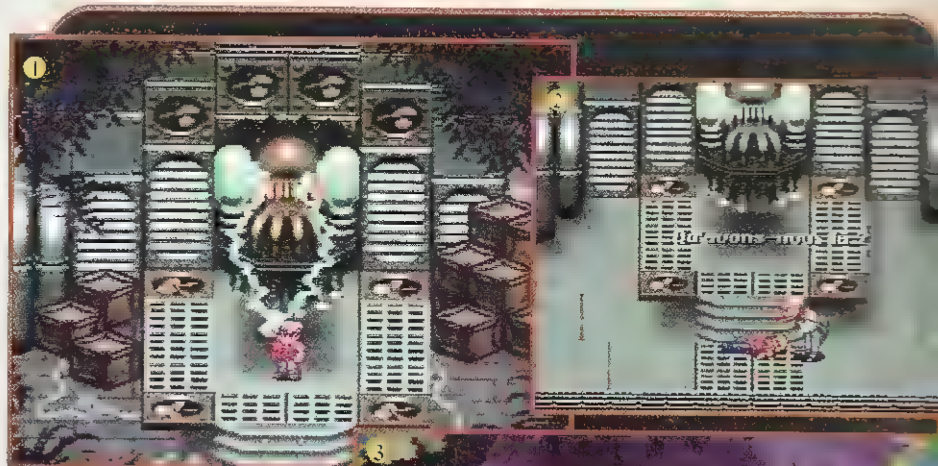


ils risquent d'être sacrément dépités devant la ridicule simplicité de ce jeu.
Oups, d'ailleurs, puisque je parle de simplicité, ça me rappelle qu'il y a un truc qui m'a foutu en l'air la moitié du plaisir de jouer : qu'est-ce que c'est mal fichu leur système d'utilisation des objets, des armures, des sorts. On s'emmêle tout le temps les pinceaux, on prend des coups dans la tronche en essayant de trouver le bon bouton pour se régénérer, on meurt, on s'énerve, on frappe sa console, on doit tout recommencer depuis la dernière sauvegarde... l'horreur. Surtout que c'est censé être un soft dédié aux plus jeunes et aux débutants.

Simple mais efficace

Bon, je râle, je râle, hum... mais je pense tout de même beaucoup de bien de cette cartouche. (Note de Greg : "Ben il est temps d'en dire du bien parce que t'arrêtes pas de lui cracher dessus alors que tu lui a mis 85%"). Ok, c'est vrai, j'ai toujours du mal à faire des compliments. Alors voilà ; c'est un très beau jeu, bien réalisé, les décors sont magnifiques et surtout, chose rarissime, un effort tout particulier a été fait au niveau de la traduction en français que je trouve vraiment marrante. L'idée du chien (votre compagnon de route tout au long de cette aventure) qui change de dégaine à chaque univers est poilante. Bref, on ne se fait pas du tout rouler sur la marchandise, mais surtout, ne vous attendez pas à vous fouler un neurone en y jouant.

Cyber Raoul





1 Vous promenez votre clébard pour son pipi matinal quand voilà qu'il renifle un truc... une crotte? Pas du tout ! Un passage secret qui vous mène au cœur d'un laboratoire. Vous, curieux, vous tripotez les machine... et puis FROUTCH!...
2 ... Téléporté! Voilà ce que vous êtes!... et face à un savant fou qui va vous fourrez dans un engin spatial sans même vous demander votre avis!
3 Euh... Vous savez conduire ce machin? Laissez tomber, de toute façon, on ne meurt jamais dans ce genre de jeu.

Fallait pas tripoter les boutons !

EVERMORE



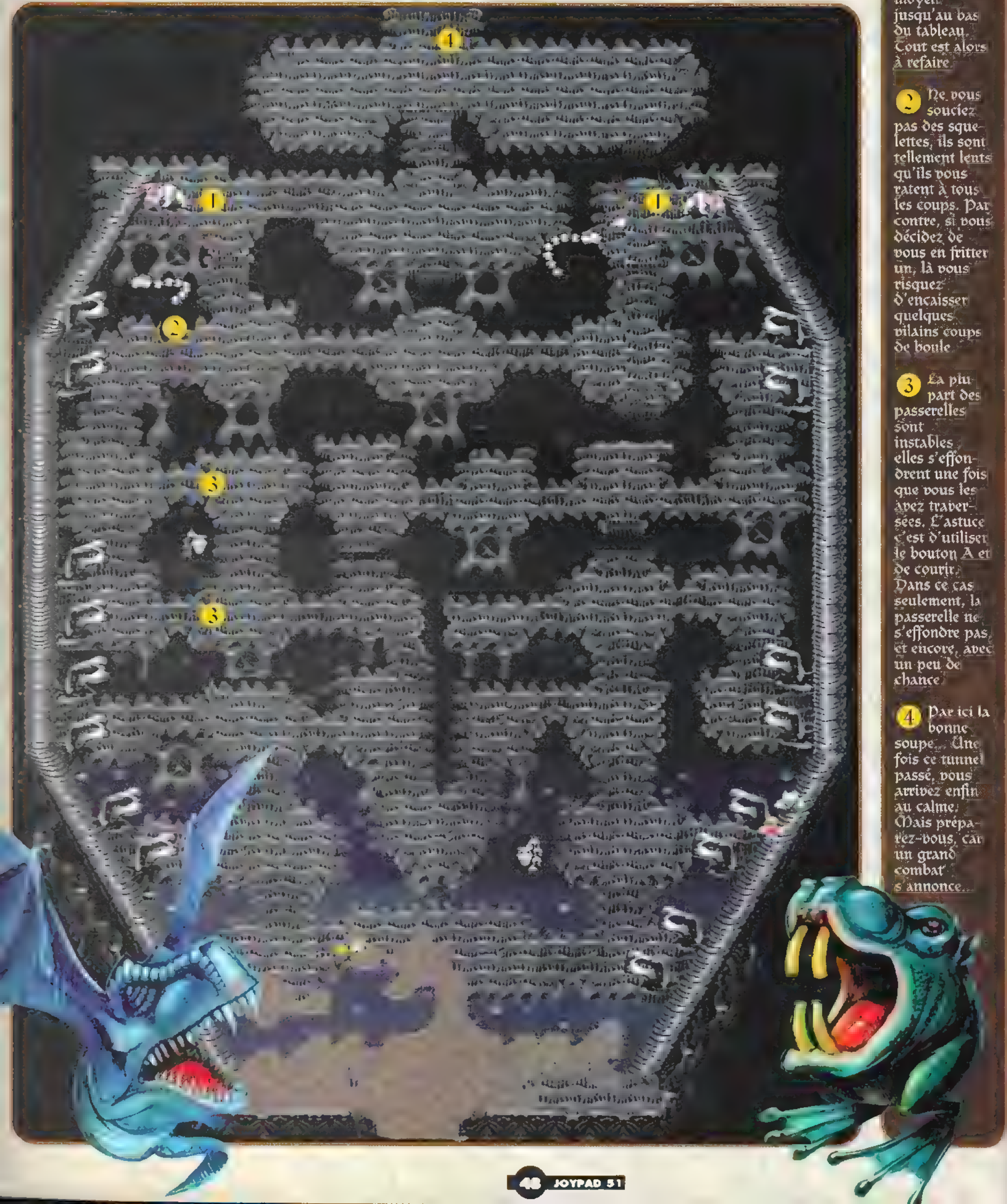




Vous ne pourrez pas sortir du village sans avoir rencontré le chef : le redoutable "Regard de Braise". En fait, c'est une adorable petite fille avec des couettes et des lunettes qui vous donnera votre premier sort, la boule de feu.

Les vrais difficultés commencent...

Nous approchons dangereusement du premier boss et ce labyrinthe ne [illegible] que une partie de plaisir. C'est le premier moment où vous risquez [illegible] de squelettes, sous vos pieds les ponts s'effondrent et le plus glauque c'est qu'on revient à tous les coups à la case départ. Tout le truc consiste à utiliser la "[illegible]" [illegible] [illegible] vers le haut du tableau qui est largement plus calme.



1 Ces [illegible] tobog-gans sont une vraie calamité. Dès que vous les touchez vous glissez tel l'idiot moyen jusqu'au bas du tableau. Tout est alors à refaire.

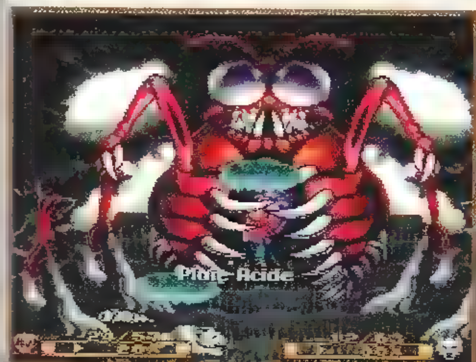
2 Ne vous souciez pas des squelettes, ils sont tellement lents qu'ils vous ratent à tous les coups. Par contre, si vous décidez de vous en fritter un, là vous risquez d'encaisser quelques vilains coups de boule.

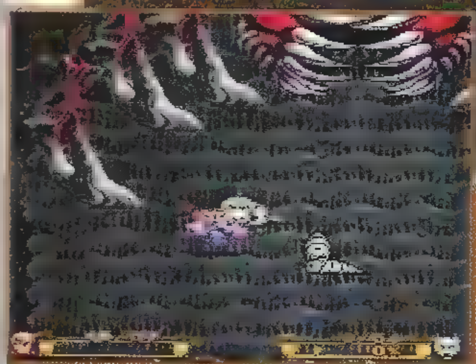
3 La plupart des passerelles sont instables elles s'effondrent une fois que vous les avez traversées. L'astuce c'est d'utiliser le bouton A et de courir. Dans ce cas seulement, la passerelle ne s'effondre pas, et encore, avec un peu de chance.

4 Par ici la bonne soupe... Une fois ce tunnel passé, vous arrivez enfin au calme. Mais préparez-vous, car un grand combat s'annonce...

Une fois sorti du village, vous voilà paumé dans le désert. Et le pire de tout, c'est qu'il est bourré de sables mouvants. Laissez-vous happer par le premier, il vous mènera à un ermite qui, si vous lui achetez quelque chose, vous remettra gratuitement "la dent du tigre", un objet magique qui permet de courir en appuyant sur le bouton "A". Cet objet vous servira à franchir tous les autres sables mouvants.







Une grosse saleté avec des pinces

Alors lui, il ne rigole pas. Dès que vous apparaissez, une dizaine de limaces vous sautent à la tronche. Mais ça, c'est l'apéritif... le plat de résistance, c'est lui, l'espèce de gros crabe mutant là... Quelle saleté celui-là... Pour en venir à bout, il faut frapper la cage qui forme son thorax. Au bout d'un moment, ça s'ouvre et vous pouvez alors frapper son point sensible, l'espèce de chose répugnante, rose et molle, qui doit lui tenir lieu de cervelle. Gare... ce crabe est aussi magicien et il ne se privera pas de vous assaisonner de sorts comme "Pluie Acide". Ça fait très mal, alors économisez les "Pétales" (l'objet magique qui permet de récupérer des points de vie), c'est ici qu'ils seront les plus utiles.

De Rex au toutou-toaster, l'évolution canine selon Evermore

Je l'aime bien ce clebs, il n'arrête pas de changer de forme au fur et à mesure qu'on avance dans l'aventure... De loup il se change en caniche, puis en lévrier pour finir en robotoutou. J'ai toujours pas compris pourquoi d'ailleurs?











Comme les gens du village préhistorique vous reçoivent à bras ouverts, ne vous gênez surtout pas, pillez, volez, chourrez tout ce que vous trouverez. Mais tout n'est pas gratis non plus... des vendeurs vous proposent leur marchandise. Surtout, achetez d'abord une bonne arme. Ensuite, ben c'est vos sous alors vous en faites c'que vous voulez c'est pas mes oignons.



Graphisme 17

... mais les décors sont beaux ... assez étonnants ... rendent bien.

Animation 14

Dans la triste moyenne des jeux de rôles, l'animation est plutôt médiocre, mais là n'est pas censé se trouver l'intérêt d'un tel soft.

Maniabilité 13

... propose des tas d'options sur une manière ... faiblard.

Son/Bruitages 17

... molle mais jolie ... jamais saoulante. Les bruitages sont assez bien gaulés.



J'aime

- C'est en français!
- L'humour des dialogues.
- Les évolutions du chien, ... magie, ... monstres et les décors.



J'aime pas

- La maniabilité.
- Le scénario trop linéaire.
- La lenteur.
- On ne peut sauvegarder qu'à certains endroits.

85%



En résumé

Secret of Evermore est une excellente aventure pour les débutants. Sa relative lenteur et l'utilisation un peu lourde des objets sont ses seuls défauts. Sa durée de vie est énorme et alimentera bien des nuits blanches. Bref, un soft bien fichu.

SUPER NINTENDO

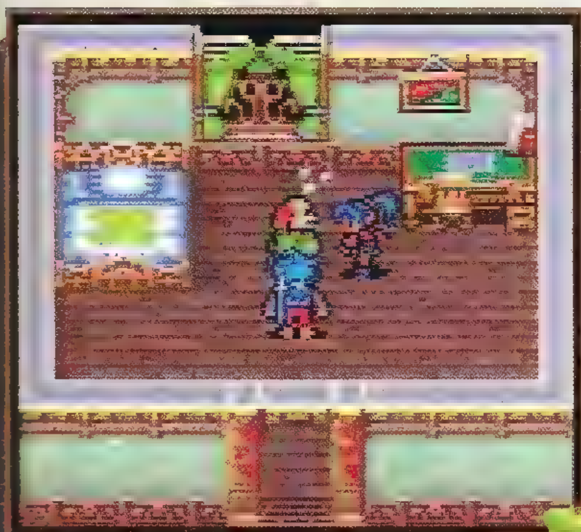
EDITEUR : CAPCOM
NOMBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : ROLE-PLAYING GAME
SPECIAL : TEXTE EN FRANÇAIS
CONTINUE : QUATRES SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE

Breath of

Reprenons depuis le début, car je veux être certain d'avoir tout compris. La Super Famicom est une console qui, en moyenne, produit 4 à 5 jeux de rôles complètement fabuleux. Complètement fabuleux mais inconnus en France. C'est très bête. Les vrais acharnés sont donc obligés de se rabattre sur des jeux en japonais, et sur les quelques jeux que l'on a eu le droit d'avoir en anglais grâce aux pressions des fandoms américains. Mis à part cela, on se contente de la super-daube de Mystic Quest, et des très bons Zelda et Secret Of Mana, qui ne sont malheureusement pas des RPG mais des Action-RPG. Ça change. Enfin bon, laissons toute cette histoire derrière nous, puisque Breath Of Fire 2 change les choses pour la joie de certains, et l'enthousiasme de Ludi Games, qui a tardivement reniflé le filon du RPG en France. Voici donc Breath Of Fire 2 traduit en français pour vos beaux yeux, à peine un bon mois après sa sortie en version américaine. Alors comme le mois dernier, vous êtes toujours un garçon orphelin, dont l'histoire est teintée de brouillard, car par une nuit étrange tous les habitants de votre village ont perdu la mémoire, vous laissant seul au monde. Plus personne ne vous reconnaît et vous voilà livré à vous-même, en compagnie du jeune homme-chien voleur et roublard, le bon Bow. Comme



Après avoir libéré Jean et vaincu l'usurpateur de son identité, rendez-vous dans les geôles du château, et emparez-vous de la jeune fille qui s'y trouve. Les gardiens ne supportant pas ses cris vous la livreront.



Allez ensuite dans votre ville avec la jeune fille, et présentez-la à Bow, inculpé du larcin qu'elle a commis. Bow, joyeux de vous voir résoudre son affaire, vous invite à emmener la jeune fille chez le maire de la ville où a eu lieu le délit.



Une fois parvenu chez Trout, la jeune fille l'accuse de voler des choses, qu'elle-même n'avait voulu que récupérer. Trout vous propose de fouiller sa maison. Ne trouvant rien, vous repartez bredouille, et la jeune fille est emprisonnée.



de bien entendu, aventures et quiproquos vous amèneront à découvrir que vous êtes la réincarnation du sauveur de ce monde, et qu'avec un tas d'amis rencontrés en chemin, vous aurez à parcourir toute la carte du jeu pour en démêler les intrigues, les mystères, et surtout pour en défaire les divers méchants. Car au cas où vous ne le sauriez pas, deux cultes s'affrontent dans le monde de Breath Of Fire 2. Le premier est le culte ancestral du dieu Dragon, tandis que le second, beaucoup plus catholique, est le culte de Sainte-Eva. À partir de cela, vous avez un univers d'Heroic-Fantasy qui se construit tout autour de ce simple principe de promenade devenant vite une quête biblique.

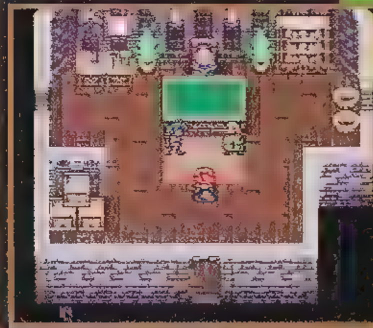
Super, je sauve le monde !

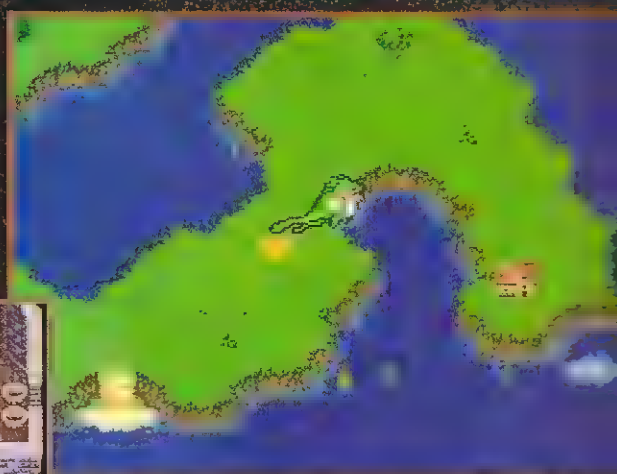
...mais pas tout seul. Voyons voir les différents compagnons de jeu que vous allez avoir tout au long de votre périple ! Commençons par Bow, l'homme-chien. Un combattant correct qui se sert d'un arc. Son aptitude spéciale lui permet de chasser les animaux. Il possède aussi, à partir d'un certain niveau d'expérience, d'excellentes magies pour soigner. Vient ensuite Rand, la brute du groupe. Un énorme homme-rhinocéros dont la résistance est immense : il se présente sous l'apparence d'un moine-guerrier qui a la particularité de posséder quelques pouvoirs magiques. Suit la charmante Katt, femme-chat au charisme dévastateur et à l'efficacité en combat très élevée. C'est une guerrière-née. Nina, elle, est plus douce. C'est une charmante jeune fille aux ailes noires, dont les pouvoirs magiques peuvent ravager un écran entier de monstres. Jean est un homme-grenouille, un vrai, avec peau verte et possibilité de vous emmener dans les cités sous-marines ; c'est un combattant moyen. Sten est quant à lui un homme-chimpanzé dont l'agilité lui permet de pallier à quelques manquements au niveau de la force de frappe lors des combats. Finissons enfin avec le mystérieux Spar, l'homme-plante qui a le pouvoir de communiquer avec la nature et de traverser les obstacles boisés. C'est un excellent personnage, bon au combat et en magie.

fire II

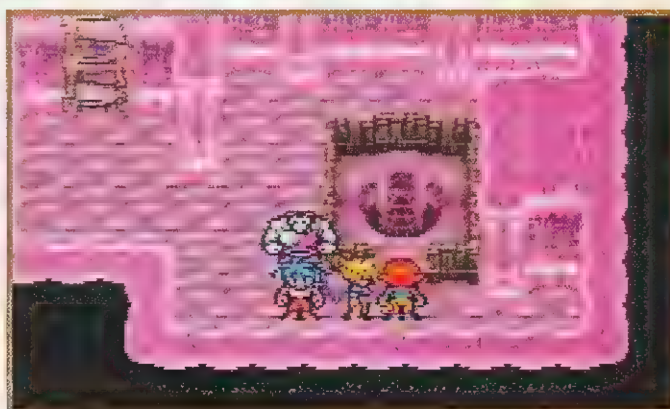


L'affaire réglée, l'ancien de la guilde des chasseurs vous demandera de venir dans son bureau, pour vous annoncer ni plus ni moins la fin du monde. Comme vous êtes le héros, vous allez forcément accepter de sauver la terre. Pour comprendre ce qui se passe le vieil homme vous demande d'aller chercher...

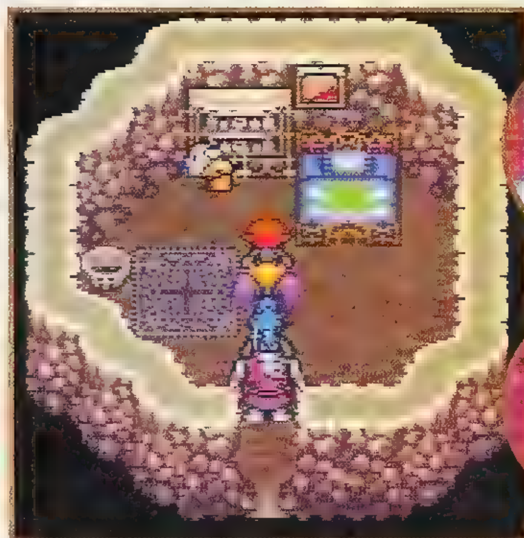




...l'homme-plante pour communiquer avec la nature, et apprendre des choses. Mais le propriétaire de l'homme-plante est parti sur une île. Il vous faut donc un moyen de locomotion. Avec Jean, allez au sud du château sous-marin jusqu'à l'endroit indiqué par la photo.



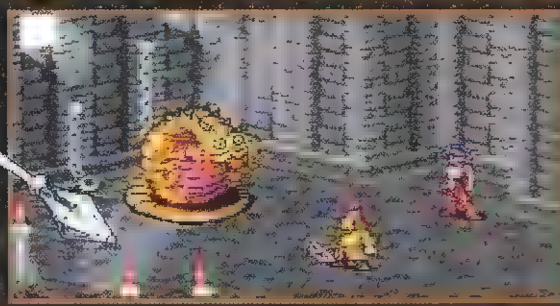
Descendez dans la caverne, et avec Katt défoncez la porte pour pouvoir entrer Vous allez vous rendre compte que cette caverne est en fait une baleine géante, prise dans une sort de sommeil par une statue magique





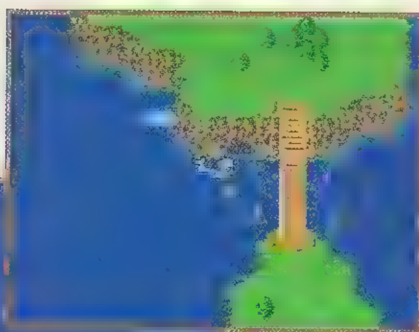


Une fois la baleine libérée, allez voir le vieil homme que vous avez rencontré dans sa bouche (il se trouve sur la plage voisine). Cet homme vous offrira un sifflet vous permettant d'appeler la baleine lorsque vous serez en bordure de plage.



Affrontez le démon sans être trop inquiet Il n'est en effet pas aussi puissant que la plupart des boss que vous aurez rencontrés durant votre quête

Breath of fire II

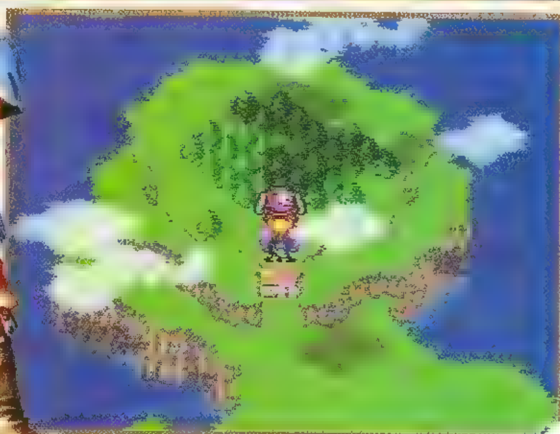


Cet animal est l'Uparupa, que l'on trouve dans la caverne sous-marine indiquée sur la photo. Malheureusement, vous n'allez pas en capturer un seul. Il va donc falloir l'appâter avec un fruit spécial, que l'on ne trouve qu'à un certain endroit

Rendez-vous grâce à la baleine sur l'île visible sur la photo. Vous y verrez un petit chapiteau dans lequel il faudra vous rendre. Discutez avec le propriétaire de l'homme-plante, qui vous demandera en échange de l'homme-plante un animal rare.







Rendez-vous à l'endroit indiqué par la photo, et rentrez dans la forêt. Vous allez tomber sur une créature des plus enchanteresses, qui vous proposera son fruit...

...mais en échange de votre vie. Mettez en avant votre refus de mourir en combattant le monstre. Faites frapper le monstre principal par vos guerriers, et utilisez Nina pour lancer des sorts magiques Typhon de groupe, afin de détruire les deux jeunes filles des côtés.,





Et le système de jeu ?

Eh bien, contrairement à ce que pourraient penser les personnes qui ne connaissent d'autres "jeux de rôles" que les Zelda et Secret Of Mana, le déroulement du jeu est sensiblement différent. Dans un jeu type Zelda, le personnage doit résoudre des énigmes, trouver les endroits où se rendre et la marche à suivre pour qu'une avancée scénaristique se fasse sentir. Mais en plus de cela, son habileté à la manette est mise à l'épreuve, puisqu'il gère ses combats comme un jeu d'action. On appelle cela un jeu de rôles-action (Action-RPG). Mais dans Breath Of Fire 2 qui est un pur jeu de rôles (RPG), vous n'avez qu'à réfléchir, chercher et être intelligent. Les combats du jeu se font par comparaison de vos forces avec celles de l'adversaire. Et votre force augmente tout au long du jeu, grâce aux nouveaux équipements achetés et aux montées en puissance que vous procure chaque combat remporté. Il faut donc savoir gérer ses combats, puisque l'on donne des ordres à suivre à son équipe qui s'en débrouille comme elle peut. Par exemple, ordonner à un personnage blessé de se soigner, ou encore à un mage de préparer un sort de protection pour ce personnage blessé. Et comme de bien entendu, les classiques ordres d'attaque, de défense ou de retraite (si le combat s'avère trop difficile). Quoi qu'il en soit, je préfère vous prévenir que Breath Of Fire 2 n'est que l'ambassadeur d'une petite nuée de jeux de rôle s'annonçant comme nombreux sur Super Nintendo pour l'année 96. Jetez-vous sur ce jeu, d'excellente facture, unique en son genre dans le catalogue officiel, de longue haleine et possédant un scénario attractif pour qui est fan d'Heroic-Fantasy. Que la France ne boude pas ce jeu, cela en fera venir d'autres, tellement meilleurs et beaucoup plus méritants que ce pourtant très sympathique Breath Of Fire 2. Vous trouverez, dans les pages qui suivent, une petite aide de jeu pour un chapitre un peu pointu : l'acquisition de la baleine, et de Spar.



GREG

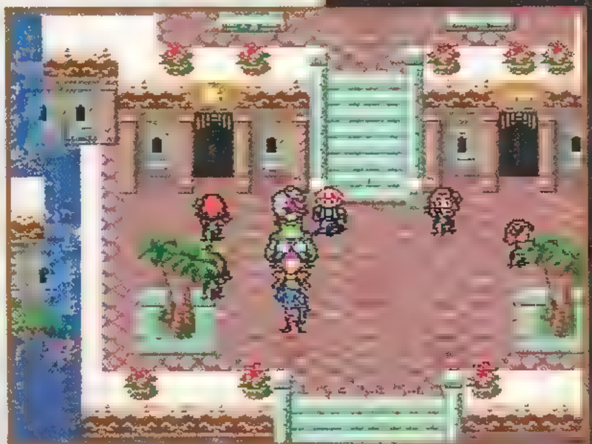
...retournez au chapiteau, dont le propriétaire se révélera être un monstre. Tuez-le, récupérez Spar l'homme-plante et rendez-vous dans les diverses forêts du jeu pour comprendre ce qui se passe.





Rendez-vous dans les forêts pour que Spar puisse parler aux divers arbres du jeu, afin de savoir ce qu'il faut faire, progresser dans le jeu, et résoudre les énigmes du monde. L'arbre vous demandera de prendre un oreiller magique à Tunlan.

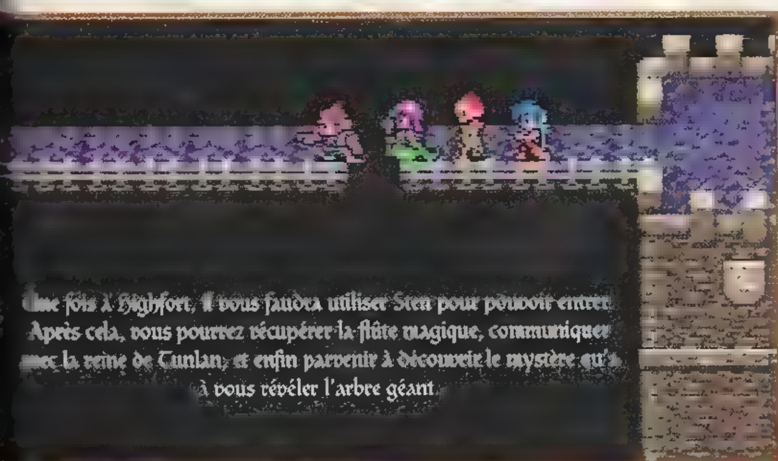
Une fois arrivé à Tunlan, cet homme vous dira qu'il vous faut un instrument de musique pour pouvoir communiquer avec les habitants de Tunlan. Vous voilà donc forcé de partir vers HighFort, dans le désert de l'Est, afin de continuer votre quête...





Voici un personnage caché du jeu, et la marche à suivre pour l'obtenir. Tout d'abord, allez vous promener vers le sud-est de la carte, et là, essayez de trouver une maison enfouie sous le sable. Entrez, discutez avec les fantômes, ils vous parleront de "Bleu". Allez ensuite à HomeTown et discutez avec la jeune fille de la photo se trouvant à l'École de magie. Vous aurez alors, dans votre équipe, Bleu, la magicienne serpent.





Une fois à HighFort, il vous faudra utiliser Sten pour pouvoir entrer. Après cela, vous pourrez récupérer la flûte magique, communiquer avec la reine de Tunlan, et enfin parvenir à découvrir le mystère qu'a à vous révéler l'arbre géant.



Graphisme 17

Mignons et colorés : on soupçonne que dans le staff du jeu, on retrouve des noms de Rockman X.

Animation 16

Pas transcendante, cette animation ! Quelques petites phases sympathiques en combat, mais rien de grandiose.

Jouabilité 18

Simplicité des menus alliée à une grande lisibilité des décors, qui permettent de ne pas perdre de temps contre des obstacles infranchissables.

Son/Bruitages 15

On navigue entre morceaux sympathiques et franchement saoulants. Il existe heureusement une option pour couper la musique.



J'aime

- Personnages fort sympathiques
- Une bonne initiation pour les débutants dans ce style



J'aime pas

- Une trop grande linéarité
- Pourquoi celui-là en français ?
- La disproportion de puissance entre les monstres

90%



En résumé

Pour ceux qui ne comprendraient pas pourquoi la note est plus élevée que lors du test import du mois dernier sur ce même jeu, je leur répondrai simplement qu'ici, le jeu est en français et qu'il est unique en son genre. Aux autres, je répondrai que ce jeu est tout simplement un must. [illegible] de longue [illegible] De plus, il est meilleur que le "Secret Of Evermore" que je trouve personnellement peu fameux.

DES

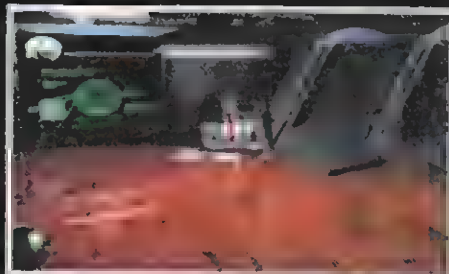
PLAYSYATION
EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ARCADE 3D
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 EN RÉSEAU
SPECIAL : IMPRESSIONNANT!
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTINUE : SAUVEGARDES + MOTS DE PASSE
DIFFICULTE : VARIABLE
EXISTE SUR : PC CD-ROM

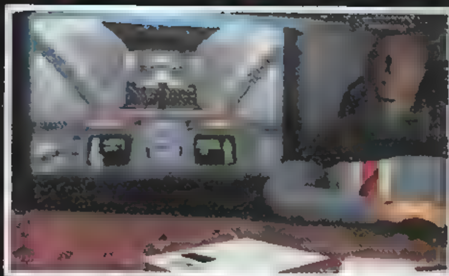
Si la notion de "réalité virtuelle" est encore floue en cette fin de millénaire vidéo-ludique, alors voici un produit qui devrait à n'en pas douter vous faire découvrir ce milieu dit de rêve, et qui, selon certaines personnes, devrait apporter à l'Homme un nouvel espace de loisir et de détente... En effet, Descent vous propose ni plus ni moins que de vous balader dans un univers entièrement en trois dimensions. Pas une de moins ! Toutefois, pour bien comprendre le pourquoi du comment, il convient de restituer le jeu dans son contexte historique.
Non, c'est vrai quoi, soyons précis tout de même. L'action se passe donc en 2069, vers 9 h 15, semble-t-il, du grabuge du côté des colonies minières du système solaire. Les très nombreuses corporations qui les exploitent, et notamment la Post Terran Minerals Corp. pour laquelle vous travaillez, commencent à s'inquiéter sérieusement pour leur avenir. Cette dernière va donc vous envoyer sur place, vous et votre engin spatial surpuissant, afin de découvrir ce qui mine les mines... Oui, je sais, c'était facile, je ne suis pas très fier sur ce coup-là... Mais, blague à part, juste entre nous comme ça, sachez juste que pour l'histoire des mines bloquées, on soupçonne fortement quelque invasion extraterrestre d'être responsable du mauvais rendement des gisements. Mais chut... De toutes façons, une fois sur place, vous allez pouvoir en juger par vous-même. À bord de votre engin spatial, vous allez devoir explorer de gigantesques galeries exiguës et souvent très sombres, à la recherche non seulement de survivants prisonniers des Aliens qu'il faudra ramener à bon port, mais aussi et surtout d'un fameux réacteur nucléaire qu'il faudra impérativement détruire avant de prendre vos jambes à votre cou. Attention toutefois, vous n'aurez que quelques secondes avant de trouver la fameuse sortie. Je vous conseille donc de repérer les lieux juste avant... Au niveau du déroulement des actions, si l'on devait faire un parallèle avec un jeu connu, ce serait incontestablement Doom qui viendrait à l'esprit. Il faut non seulement se diriger convenablement (dans un univers en 3D bourré de reliefs divers, c'est loin d'être aisé !) mais également trouver des cartes magnétiques (jaune, rouge et bleu, ben voyons...) qui vous permettront d'accéder aux portes de la même couleur. Vous disposez évidemment d'un arsenal conséquent (missiles et autres lasers, mines ou encore leurres) que vous trouverez assez facilement dans les multiples dédales. La grosse différence, c'est que là, vous êtes la tête en bas ! Techniquement, Descent est un soft très impressionnant, qui va certainement mettre bon nombre de personnes sens dessus dessous ! À suivre de près...

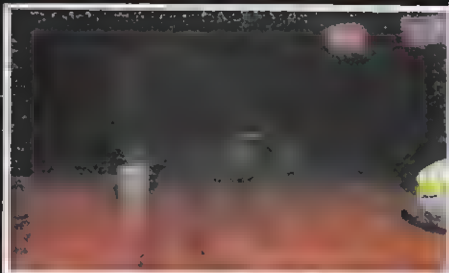
TRAZOM

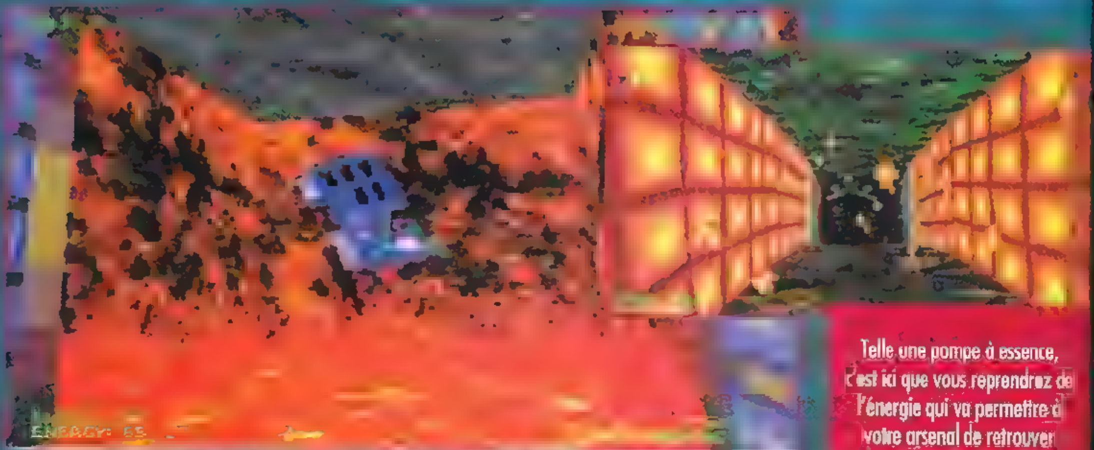
Une jolie présentation

Vous comprenez, au tout début de l'histoire, que votre patron va vous envoyer en enfer. Vous êtes là, écoutant religieusement ses conseils tout en buvant un chocolat bien chaud... Vous êtes fin prêt pour la lutte finale !









Comme dans Doom, vous devez récupérer des cartes magnétiques de couleur pour ouvrir les portes de la même teinte. Il y en a trois en tout : rouge, bleu et jaune.

Telle une pompe à essence, c'est ici que vous reprendrez de l'énergie qui va permettre à votre arsenal de retrouver vigueur, puissance et vitalité. [illegible]

CENT

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

[illegible]

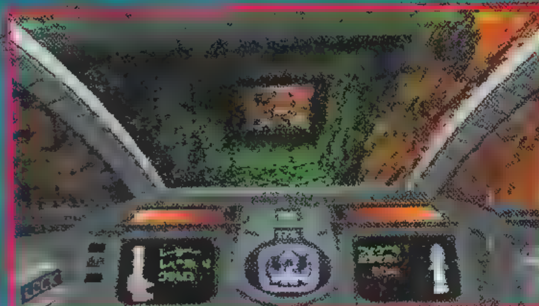


[illegible]

COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Ce type de monstre est très coriace. Mieux vaut ruser et tirer à distance pour le [illegible]



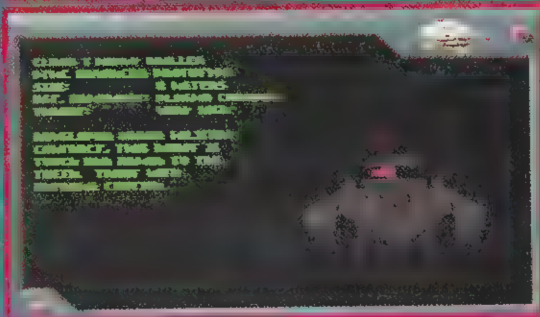
[illegible] effets de couleur sont d'une beauté halluci[illegible] lorsque l'on tire au [illegible] dans les tunnels ou les [illegible] sombres. [illegible]



[illegible]

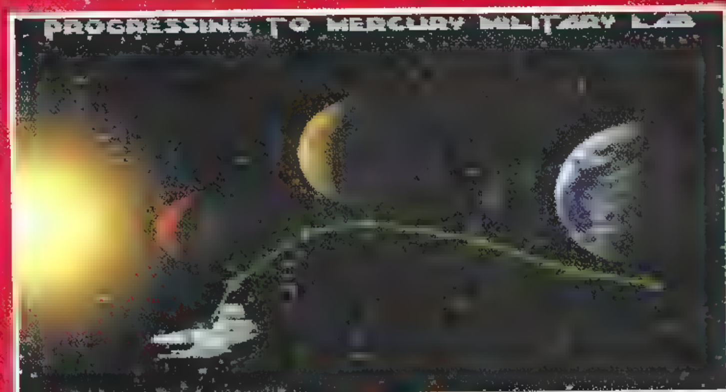


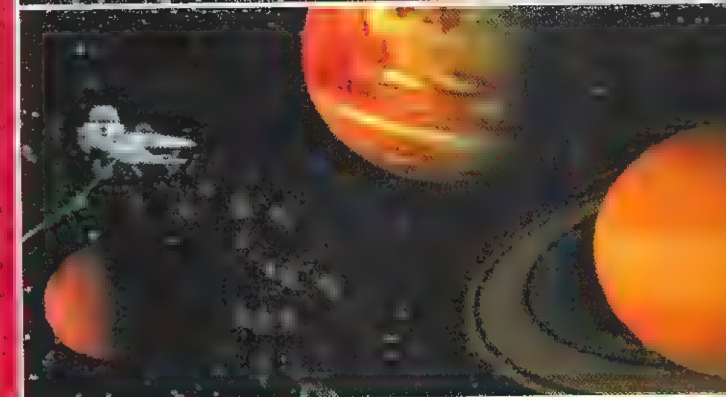
Le laser de base est vraiment une arme assez pauvre au départ. En revanche, elle est très précise. Ne vous inquiétez pas, vous en aurez d'autres...



Votre ordinateur de bord vous fait un topo sur le prochain monstre coriace présent dans la mine que vous allez bientôt explorer. Surtout, ne prenez pas peur.

[illegible] pourrez revenir seul ou à deux (en réseau) à l'un des endroits déjà visités.



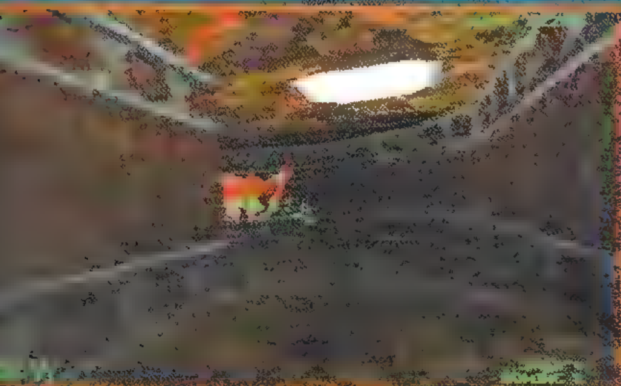




La réplique des Aliens est souvent [illegible] alors vérifiez bien votre niveau de [illegible] peut atteindre un maximum de 200.

Descent



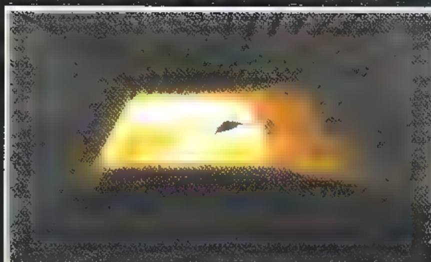






Alors, on dirait que vous avez le vertige ?

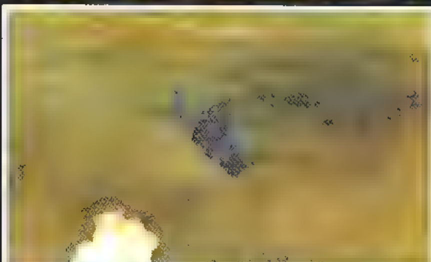
L'échappée belle !

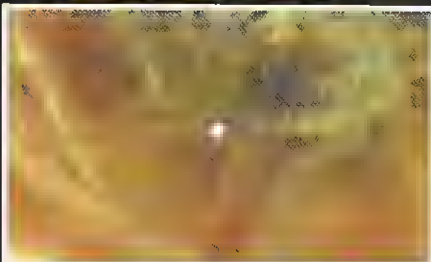












Des séquences cinématiques, vous en verrez à chaque fois que vous aurez détruit le réacteur et que vous aurez retrouvé la fameuse sortie. Ici, c'est la mine de Venus qui vient d'exploser. Vous n'avez que quelques secondes pour échapper à la fournaise.

GRAPHISMES 16

De la vraie 3D qui va vous faire halluciner et des décors souvent très différents : un melting-pot réussi de couleurs lumineuses et d'ombres explicites.

ANIMATION 15

Malgré quelques rares ralentissements, elle demeure excellente sur toute la ligne. Du bon travail, là encore.

MANIABILITÉ 17

Lorsqu'on a l'engin bien en main, que l'on a compris toutes les commandes, l'ergonomie est excellente. Encore un bon point.

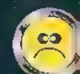
SON/BRUITAGE 16

L'ambiance glauque est extrêmement bien rendue, d'autant que les multiples musiques très bien choisies (techno-house-smooth-boîte de nuit) y contribuent largement.



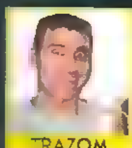
J'AIME

- L'environnement 3D !
- Beaucoup de niveaux.
- Superbes images FMV, belles couleurs.



J'AIME PAS

- Quelques méchants ralentissements.
- Une carte en 3D qui devient vite très "fouillis".
- Se faire au maniement du vaisseau.



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

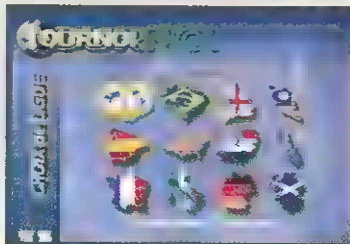
Descent est un jeu d'arcade comme on en attendait depuis longtemps sur une console. Malgré un maniement éprouvant au départ, ce jeu qui utilise véritablement les trois dimensions de l'espace environnant, va vous enivrer comme jamais un jeu ne l'avait fait jusqu'ici. D'autant que l'on peut même y jouer à deux en réseau ! On déplorera juste quelques fortes ressemblances avec un certain jeu d'Id Software...

93%

TEST

SATURN

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : FOOTBALL
NB. DE JOUEURS : 1 À 6 (SEXTUPLEUR)
SPE : IDEM À LA VERSION PLAYSTATION
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PLAYSTATION/PC CD-ROM



Lorsque l'on connaît un tant soit peu le milieu du jeu vidéo, on sait obligatoirement qui est Electronic Arts et ce qu'a fait ce géant de l'édition vidéo-ludique depuis maintenant de nombreuses années en matière de jeux de football sur consoles. On ne s'étonnera donc pas de découvrir une fois de plus une énième mouture de leurs produits fétiches de la série des Fifa, débarquant sur l'autre console 32 bits du moment, je veux bien entendu parler de la Saturn. Si vous voulez savoir si elle est meilleure que celle qui se trouve sur PlayStation, je préfère vous arrêter tout de suite : la guerre Sega/Sony ne passera pas par ce titre, car sur ces deux machines rivales, elles sont quasiment identiques... À ceci près que les musiques sur Saturn sont meilleures. C'est tout. Autrement dit, vous avez un football très complet, bourré d'options en tout genre, des équipes à profusion (clubs et nationales) même si elles ne sont pas réactualisées à la saison en cours (assez bizarre pour un Fifa'96 !...). En plus d'une excellente prise en mains (Éric Pavon m'a étrillé d'entrée de jeu... péché d'orgueil...) vous pourrez y jouer à six simultanément (contre huit dans la version "Play") ! Entre nous, si vous êtes fans de foot, vous ne devriez pas vous passer de cet excellent titre...

TRAZOM



Le choix de la bonne stratégie peut s'avérer déterminant dans la suite du match. D'autant qu'elle est très facile à sélectionner grâce à cette petite animation.



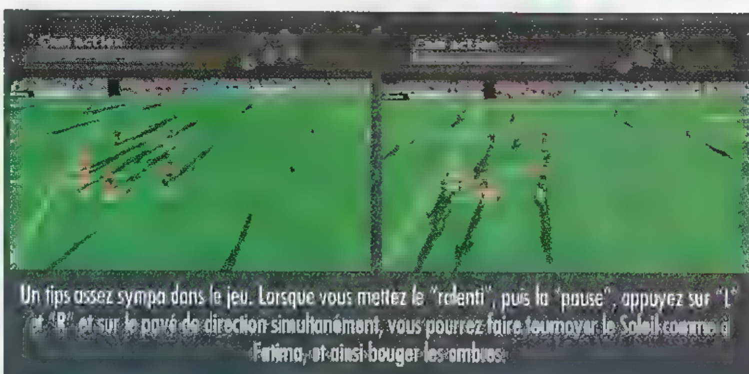
Une vue totale du terrain au moment de dégager son camp.



De derrière les buts, ce n'est pas mal non plus : ça permet de mieux apprécier la trajectoire de la balle.

FIFA SOCCER 96





Un tips assez sympa dans le jeu. Lorsque vous mettez le "ralenti", puis la "pause", appuyez sur "L" et "R" et sur le pavé de direction simultanément, vous pourrez faire tournoyer le Soleil comme à Fatima, et ainsi bouger les ombres.

GRAPHISMES 15

Comme sur PlayStation, ils sont tout à fait corrects. On aurait bien aimé quand même en voir de beaucoup plus fins.

ANIMATION 15

Nous n'aurions certes pas craché sur une animation un tantinet plus rapide, mais bon là, on chipote peut-être un peu. Fifa, on commence à connaître...

MANIABILITÉ 17

Aucun problème notable de ce côté-là, les joueurs répondent parfaitement, malgré un temps de réaction encore un peu lent.

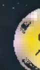
SON/BRUITAGE 16

Des effets sonores excellents malgré l'anglais assez lourd du commentateur, et des musiques (reggae et autres) de meilleure facture que sur PlayStation.



J'AIME

- Un nombre incroyable d'équipes (nationales et clubs confondus.
- Le jeu à six simultanément.
- Une interface très pratique.



J'AIME PAS

- Des commentaires assez lourds.
- Animations un peu lentes.
- Les carottes râpées au souper.

92%



TRAZOM

EN RÉSUMÉ

Autant vous le dire tout de suite, la version Saturn de cette énième mouture de Fifa sauce EA, donne entière satisfaction à tous ceux qui y ont joué. Techniquement identique à la version PlayStation (à quelques détails près), Fifa Soccer'96 est à n'en pas douter, le meilleur jeu de foot sur Saturn.

PLAYSTATION

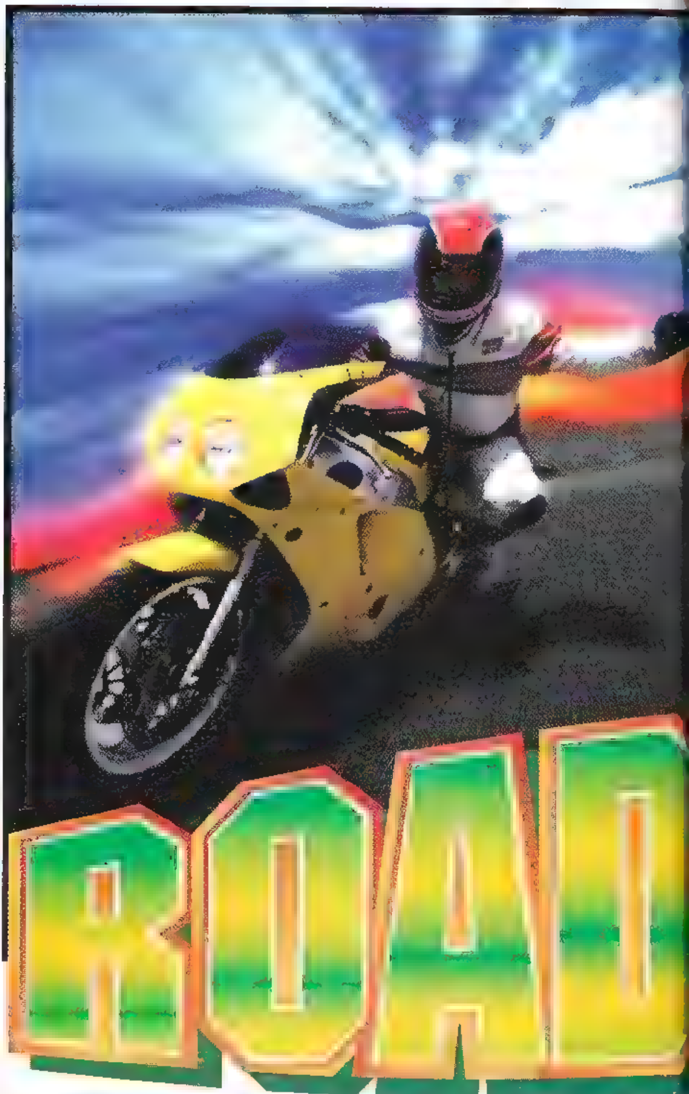
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
CONTINUE : MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : 3DO, MEGADRIVE, MEGA-CD



Road Rash n'est pas exempt de bugs. Ce n'est pas un montage mais un cliché du jeu lorsque vous avez chuté à un carrefour et que vous faites courir votre pilote latéralement.

Road Rash était un monument sur Megadrive avec ses trois épisodes de violence gratuite aux graphismes incertains mais au plaisir ludique évident : vous pensez, conduire une grosse moto et frapper les autres pilotes à coups de chaînes, c'était plutôt jubilatoire ! Sur PlayStation, on retrouve les motos, les loubards et les chiens écrasés ! On redécouvre aussi le principe fondateur du jeu : rouler le plus vite possible avec sa moto et frapper les autres motards qui tentent de vous ralentir. Deux modes de jeux sont possibles, et ce uniquement à un seul joueur. En fait, on peut jouer à deux joueurs mais chacun son tour, le truc vraiment utile quand on sait qu'il faut attendre son tour pendant des heures !
Bref, le premier mode vous permet de papillonner sur les cinq circuits proposés selon cinq niveaux de difficultés. Je vous conseille de jouer directement à partir du cinquième et dernier niveau car vous risquez de terminer les cinq circuits à la première place un peu trop facilement. L'autre mode est plus intéressant puisqu'il vous met dans la peau d'un personnage que vous pourrez sauvegarder et qui gagne de l'argent selon sa place dans les courses. La progression est alors la suivante : vous commencez les cinq premiers niveaux au niveau de difficulté "un", puis deux et ainsi de suite. À chaque fois, il faut arriver dans les trois premiers pour passer au stade suivant et empocher les dollars qui vous permettront d'acheter une moto plus puissante. Les cinq circuits sont à chaque fois les mêmes lorsque le niveau de difficulté augmente, mais leur longueur s'allonge avec la difficulté. De même, les adversaires deviennent plus difficiles à rattraper et plus coriaces lors des combats. Cette conversion du jeu 3DO sorti il y a plus d'un an est réussie mais pas vraiment améliorée.
Le jeu 3DO avait fait un tabac car il était sans doute le plus beau et le plus intéressant des produits à l'époque sur la plateforme. Aujourd'hui, la PlayStation propose des produits haute gamme, et Electronic Arts aurait pu ajouter quelques nouveautés et travailler les graphismes qui n'ont pas changé. Mais on s'éclate quand même à foncer sur cette moto au sprite ridicule (la roue ne tourne même pas) et à écraser les passants sans perdre de points !

OLIVIER



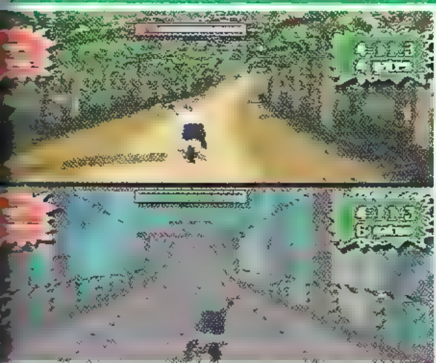
SUR LA ROUTE ENCORE...



Les cinq circuits qui vous sont proposés vous proposent des routes de quatre à deux voies parfois en sens unique et le plus souvent à double sens. Les deux premiers niveaux urbains sont bourrés de larges voies alors que les trois derniers niveaux de campagne et de bord de mer ne proposent que des voies étroites aux nombreux tournants.

COMPARATIF • COMPARATIF

Je risque de vous mettre dans l'embarras avec ce comparatif car je trouve Road Rash moins beau mais plus prenant qu'Extreme Games. Alors, ils vont faire quoi, les lec- [illegible] l'intérêt qui priment quand les graphismes sont assez proches, non ? Extreme Games est juste un peu plus beau, mais pas aussi drôle. En revanche, on peut y jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas le cas dans Road Rash. Enfin, les deux jeux sont à égalité pour la durée de vie limitée.



COMPARATIF • COMPARATIF



[illegible] s'entende sur le concept Road Rash : il faut arriver dans les trois premiers à chaque course en vous débarrassant de vos adversaires motorisés par vos propres moyens (poings et pieds autorisés).

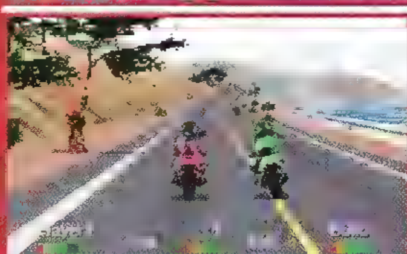


Les chutes sont d'un réalisme rare, et c'est bien la première fois dans une simulation de course.

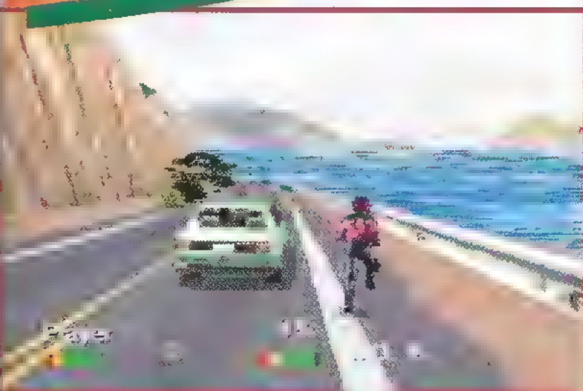
RASH







On se pose toujours la question suivante dans Road Rash : roule-t-on pour frapper ou frappe-t-on pour rouler ? Ce jeu vous permet en effet de frapper vos adversaires quand ces derniers s'approchent à votre hauteur. Vous pouvez même leur voler matraques et autres chaînes pour les rouer de coups ensuite.



Après une chute, vous devez retrouver votre moto, ou ce qu'il en reste. Votre pilote court, et vous pouvez même le guider avec la manette.

GRAPHISMES 16

Les décors sont beaux et réalistes mais pas vraiment améliorés d'après la version 3DO. Les sprites, quant à eux, sont très moyens.

ANIMATION 18

L'animation est excellente et pousse au réalisme. Les polygones des bas-côtés défilent à grande vitesse. En revanche, les roues ne tournent pas...

MANIABILITÉ 16

Le jeu n'est pas vraiment difficile à contrôler et on termine les courses facilement sans trop comprendre.

SON/BRUITAGE 17

Des bruitages très classiques, des petits cris çà et là mais une bonne bande-son axée sur le rock alternatif et fort, très fort !



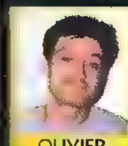
J'AIME

- Bonne alternative de course et de combats.
- Animations réalistes, ça va vite.
- Violence qui revigore !



J'AIME PAS

- Une durée de vie limitée.
- Pas de jeu à deux simultanément.
- Un simple transcodage de la version 3DO.


OLIVIER

EN RÉSUMÉ

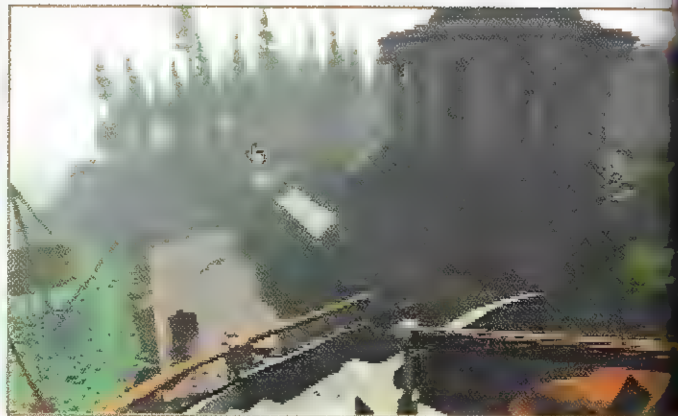
Curieuse version que ce Road Rash PlayStation : les décors sont beaux mais les sprites digitalisés semblent parachutés et ne se fondent pas dans le jeu avec tout le réalisme souhaité. Le jeu est prenant par sa violence et sa difficulté progressive : une bonne alternative entre la baston et les courses sur PlayStation. À déplorer cependant une durée de vie un peu courte.

88%

PLAYSTATION
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : RÉFLEXION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : PRÉVOIR L'ASPIRINE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONT : SAUVEGARDE MEMORY CARD
EXISTE SUR : 3DO/SATURN/PC

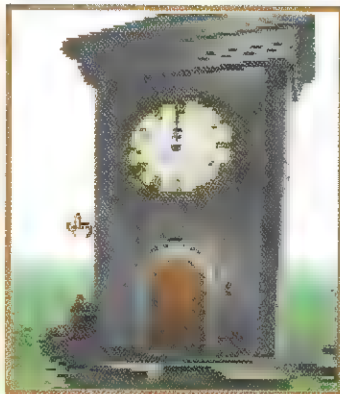
Myst est un jeu d'aventure et de réflexion, qui a déjà fait parler de lui sur de nombreux formats et qui trouve ses origines sur Macintosh. En fait, ce jeu a connu un succès commercial énorme malgré son grand défaut : n'afficher que des images statiques sans aucune animation ni scrolling. Au moins, vous êtes prévenu, ne vous attendez pas, même sur PlayStation, à jouer à un jeu en 3D ou avec des animations : Myst ne vous permet que de passer d'une image à une autre. Oh, certains petits mécanismes s'animent parfois, mais rien de bien violent ! Et pourtant, lorsque vous pénétrez sur l'île de Myst, vous ne pouvez vous empêcher d'être émerveillé. D'abord par l'ambiance réaliste supportée par des graphismes fins et une bande-son magique et finalement renforcée par cet aspect statique. Myst est un jeu zen teinté de philosophie new-age. Vous progressez dans des décors somptueux. Ah tiens, un interrupteur, vous l'enclenchez... Puis rien ne se passe, c'est génial ! Alors vous continuez et vous tombez sur un autre interrupteur, puis un autre... Il y a même une lettre nonchalamment déposée sur le sol. Vous apprenez que si l'on affiche le nombre d'interrupteurs présents sur l'île sur une machine située près d'un pont de bois, on obtient un message intéressant. Tiens, les interrupteurs, l'aventure commence ! Vous l'aurez compris, au bout de dix minutes de jeu, on a complètement oublié que les décors s'affichent sans scrolling. Il faut dire que le temps de chargement est très court. Vos nombreuses découvertes, souvent suivies d'énigmes à tiroirs plutôt ardues, vous feront découvrir une histoire onirique incroyable et quatre mondes à visiter. Ce jeu est incroyablement beau et prenant, mais il faut faire l'effort de réfléchir (chose relativement nouvelle sur PlayStation) et accepter cet aspect statique. Moi, j'adore et je pense que Myst plongera les amateurs d'aventure et de réflexion dans un monde qui n'a qu'un seul défaut : celui de ne pas exister.

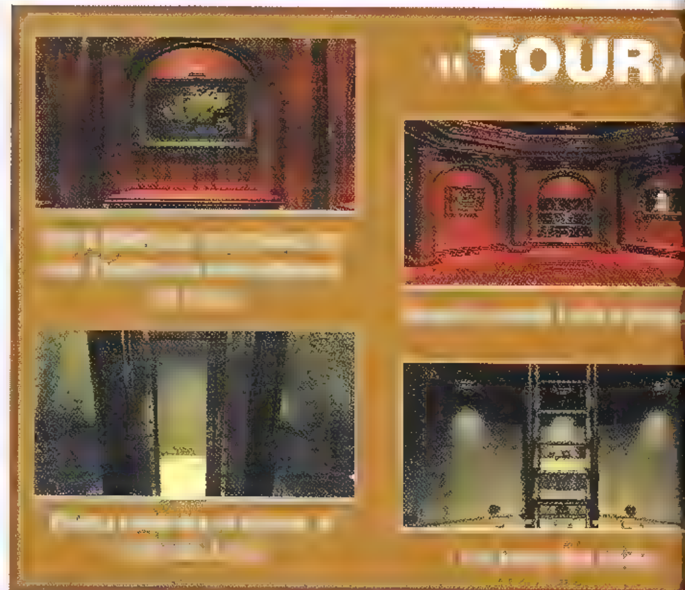
Olivier











Vous trouverez bon nombre de mécanismes faisant partie d'énigmes à résoudre.





Pour bien débuter l'aventure, baladez-vous sur l'île et enclenchez tous les interrupteurs. Vous en trouverez sept sur huit. Ne vous inquiétez pas, il ne se passe rien immédiatement.







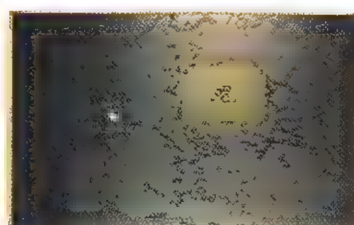


COMPARATIF • COMPARATIF

D proposait un jeu similaire à Myst, mais avec des déplacements et des animations. Ces dernières étaient lentes, très lentes, terriblement lentes... À la limite, on peut préférer les images de Myst qui sont statiques : au moins, on s'y attend ! La qualité graphique de ces images est largement au-dessus de celle de D. Mais ne jetons pas la pierre à D, car le jeu gérait un grand nombre d'animations. Question scénario, Myst enfonce D, on est bien loin de Dracula ! Enfin, la durée de vie de Myst est sans commune mesure avec celle de D, que l'on terminait en deux heures.

COMPARATIF • COMPARATIF





LE MONDE DU BATEAU



Allez dans le planetarium et éteignez la lumière. Entrez les trois dates trouvées au début du jeu dans la tour (cf. l'autre encart de ce test) et notez les schémas des trois constellations.



Comparez ces constellations avec celles du livre dans la bibliothèque : vous trouverez feuille, serpent et insecte.



[illegible] feuille, serpent et insecte. Elles deviennent vertes.



Et cela fait apparaître une maquette de bateau dans le petit bassin au milieu des [illegible] un tour sur les docks.



[illegible] Montez à bord !



Vous voici arrivé dans un des quatre mondes de Myst, allez sous cette ombrelle [illegible] droite. Pour le reste, débrouillez-vous.

GRAPHISMES 18

Les graphismes sont en haute résolution, et là tout est dit. À part cette sale habitude qu'ont nos téléviseurs de manger la moitié des pixels...

ANIMATION -

Vous allez rire, j'ai failli mettre une bonne note à l'animation alors qu'il n'y en a pas. C'est que les images s'affichent rapidement...

MANIABILITÉ 15

L'interface joueur est de bonne facture, on passe d'un lieu à un autre rapidement et on clique sur les objets avec facilité.

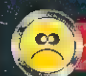
SON/BRUITAGE 18

Une ambiance sonore excellente avec des bruits réalistes et des thèmes discrets et lancinants.



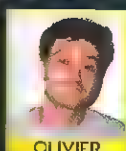
J'AIME

- Haute résolution.
- Des énigmes intéressantes.
- Durée de vie incroyable.



J'AIME PAS

- C'est un peu statique tout ça !
- Trop de part de hasard.
- La haute résolution ne ressort pas sur une télé



OLIVIER

EN RÉSUMÉ

L'ambiance magique et les graphismes haute-définition exceptionnels font de Myst un grand jeu. Mais sont-ce là les seules qualités du jeu ? Non, car le scénario est en béton armé, vous vous laisserez prendre par l'intrigue, c'est certain. Mais attention, il faut accepter le concept : il s'agit de résoudre des énigmes parfois vaseuses dans des décors qui s'affichent sans scrollings et sans aucune animation.

85%

SATURN

EDITEUR : MAXIS
GENRE : SIMULATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PC

Vous voilà catapulté maire de la ville. Que dis-je maire, vous voilà maire, chef des grands travaux, constructeur, designer, architecte, le tout en un seul costume et même pas de casquette. Sim City 2000 sort des sentiers battus et rebattus habituellement sur consoles. Pas d'action, pas de baston, juste le bonheur de construire une sorte de maquette géante et animée qui gigote et interagit sous vos doigts. Et saupoudré d'épices à la simulation économique.

Vous commencerez par la nommer votre ville, puis vous examinerez tranquillement la portion de terre qui vous est allouée. Demi-Dieu que vous êtes, vous pourrez même modifier la topographie, rajouter des rivières, plus de forêts, des collines et découper les contours à votre guise. Tout puissant je vous dis, c'est vous. Après vous placerez divers bâtiments essentiels au bon fonctionnement de votre ville: une centrale électrique, un bon gros commissariat pour taper sur les méchants (et les autres), des pompiers qui arrosent les feux, des écoles, etc... Ensuite il faudra connecter tout ça, avec des jolies routes, et se débrouiller pour que le réseau ne soit pas trop embrouillé sinon vos concitoyens vont râler et fuir votre havre de paix. Vient alors la valse du circuit électrique : placez des poteaux et branchez tout le monde; puis de l'eau pour les robinets des gens et les baignoires des mêmes gens.

Et ce n'est que le début, les problèmes commenceront après. Quand vous vous creusez la tête pour gérer tout ça, quand vous calculerez les taxes à coller à vos citoyens sans qu'ils mettent le feu à votre mairie, et autres tremblements de terre et invasions extraterrestres.

Bref, Sim City 2000 est à la frontière du jeu passionnant, qui fait bien rigoler-ah-ah, qui donne l'impression d'être créatif et en plus qui fait réfléchir.



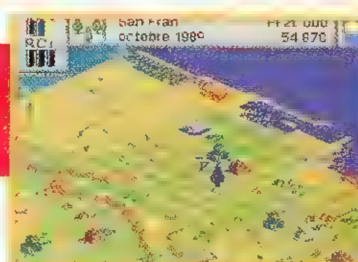
Le jeu pouvant se dérouler également dans le futur, vous pourrez voir une invasion extraterrestre. Ici un énorme vaisseau carbonise quelques-unes de vos jolies tours. [illegible] Godzilla, tremblements de terre.

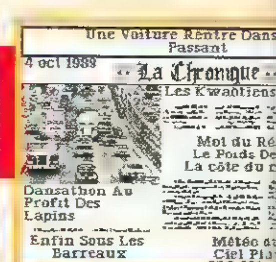


De nombreux scénarios tout préparés sont intégrés au jeu, des scénarios réalistes qui reprennent l'organisation de véritables villes. Ici des feux provoqués par un tremblement de terre à San Francisco.











Ah mais vous n'êtes pas seul, non non. Votre ville est encadrée par d'autres villes avec qui vous êtes en compétition.



[illegible] simple, clair et très agréable à utiliser. [illegible] bouton, [illegible] Faites-les défiler pour choisir la [illegible]



Chicago novembre 1999 FF20.000 75.790

TIPS • TIPS • TIPS •

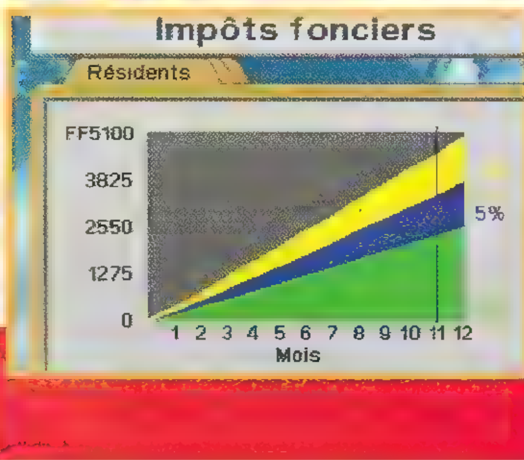
[illegible]

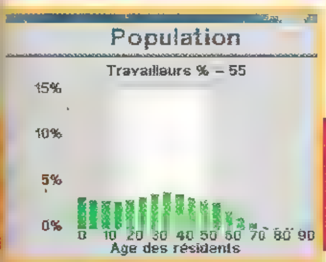
TIPS



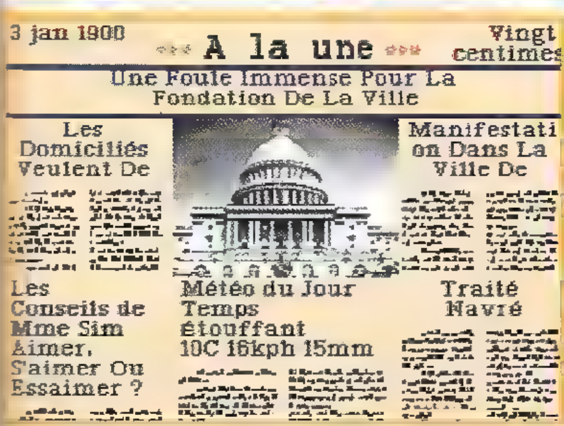


CITY 2000









3 jan 1900 — A la une — Vingt centimes

Une Foule Immense Pour La Fondation De La Ville

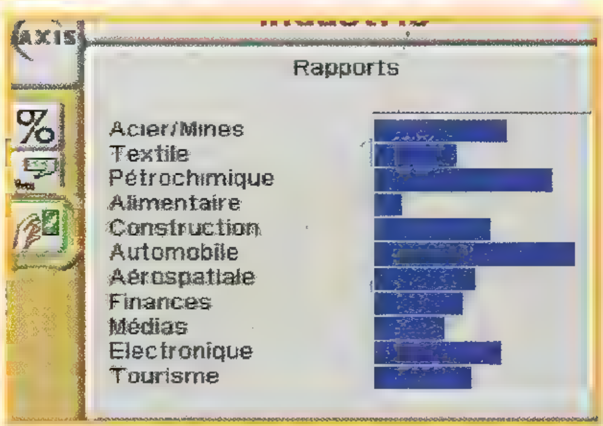
Les Domiciliés Veulent De

Manifestation Dans La Ville De

Les Conseils de Mme Sim Aimer, S'aimer Ou Essaimer ?

Météo du Jour Temps étouffant 10C 16kph 15mm

Traité Navré



GRAPHISMES : 8

Bof, bof. On n'a pas vraiment l'impression d'être devant une Saturn, tiens. La haute résolution aurait été la bienvenue.

ANIMATION : -

On ne peut pas dire qu'il y ait des animations dans Sim City 2000. Quoi que pour l'intro.

MANIABILITÉ : 14

On aurait aimé y jouer à la souris. Mais bon, on se fait très vite au système d'icônes contrôlé au paddle.

SON/BRUITAGE : 9

Franchement pas terribles. Nom de Dieu, y a un lecteur CD dans la Saturn. Arrêtez de nous faire des musiques d'ascenseurs.

J'AIME

- Durée de vie quasi infinie.
- Les scénarios tout prêts.
- Ça change des jeux de baston.

J'AIME PAS

- Le graphisme peu digne d'une Saturn.
- Les sauvegardes qui prennent toute la mémoire.
- Musiques et bruitages un peu nuls.

90%

EN RÉSUMÉ — SEB

Même si Sim City 2000 n'est pas un chef-d'oeuvre technologique, même s'il ne tire pas vraiment parti des possibilités canons de la Saturn, le jeu reste sacrément agréable. Voire même passionnant, sans blague. Qu'il est bon de jouer à Dieu tout puissant de temps en temps, et de contrôler les éléments en cliquant de ci de là.

SATURN

EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ACTION/STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : ENCORE UNE CONVERSION...
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : 3DO/PC CD-ROM

The Horde

Jeune paysan nommé Chauncey et joué par le célèbre Kirk Cameron (de la série "Quoi de neuf, docteur?"), serviteur dévoué à la cour du Roi d'une contrée éloignée de tout, vous venez de sauver ce dernier d'une mort certaine, alors qu'il s'étouffait avec un os de poulet gigantesque lors d'un banquet donné en son honneur. Pour vous "récompenser", l'heureux Moïse (sauvé des os) vous fait chevalier sur le champ. Qu'il est bon, ce roi ! Le problème, c'est qu'en plus d'avoir un titre honorifique, vous aurez désormais l'immense tâche de préserver les terres du royaume contre les hordes de monstres affamés qui viennent régulièrement piller les environs. Chaque village devra ainsi être protégé tout le long de l'année, il en va de la survie du royaume. Avec des graphismes tout en 3D isométrique, ce qui simplifie grandement les choses, votre rôle sera aussi de faire prospérer les terres en achetant des vaches, en construisant des enclos, en fabriquant des pièges ou bien encore en plantant des arbres. C'est important, les arbres. Comme vous devez vous en douter, tout cela vous coûte de l'argent. C'est pour cette raison qu'il vous faudra impérativement provoquer les attaques ennemies, afin d'en récolter un maximum. Le régisseur (fourbe du jeu) qui aimerait bien être calife à la place du calife, ne vous loupera pas sur la taxe à payer chaque saison, et qui augmente avec une étrange constance... Il faudra donc en mettre de côté. Très axé Arcade, The Horde et malheureusement assez difficile et répétitif à la longue, même si je conçois aisément qu'un titre de ce genre, qui mêle à la fois action et stratégie, et qui n'est pas trop prise de crâne, plaise à un certain nombre d'entre vous.

TRAZOM

Voici votre contrée de départ sur une carte bien médiévale...

Une royale introduction



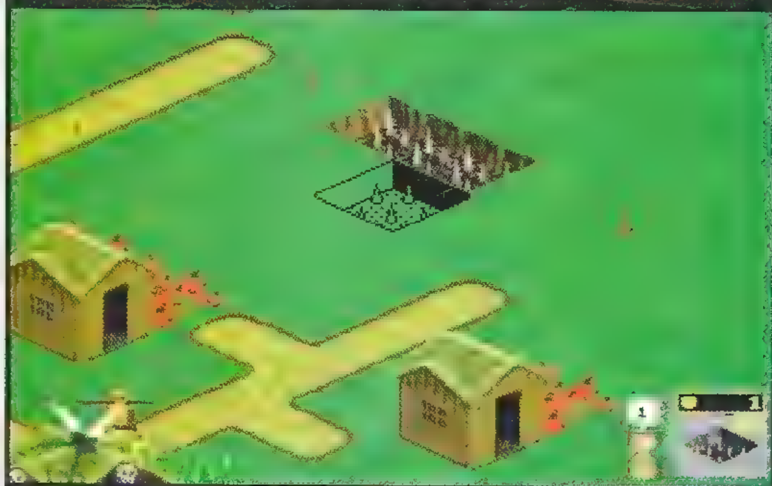








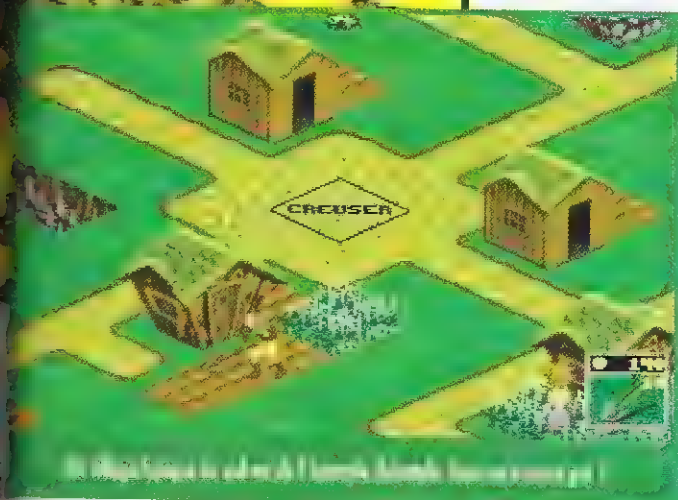
Vous allez assister [illegible] de votre roi alors que vous servez si bien [illegible], heureusement [illegible] es là !



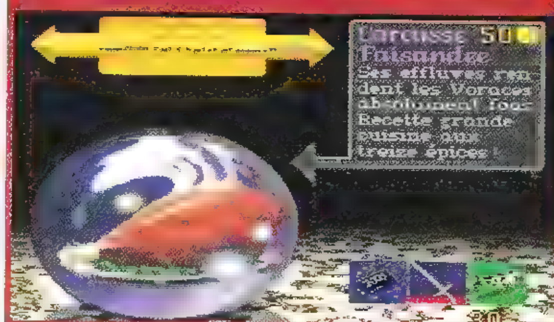
Mettre des pièges un peu partout autour de votre camp peut s'avérer judicieux, votre fatal à certains hordillons un peu débiles.



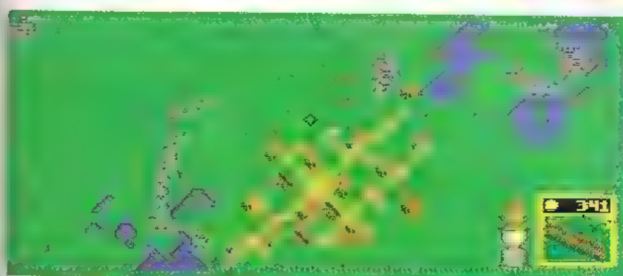
Chaque monstre éclaté vous rapportera pas mal de brouzoufs, qui eux-mêmes vous serviront à fortifier votre camp et... à payer vos impôts. J'te paye un pot ?



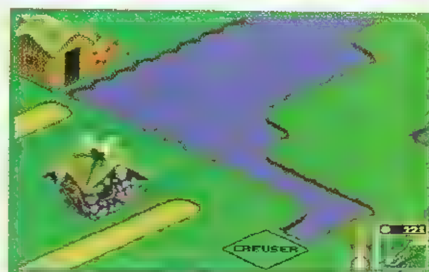
[illegible]



Dès que vous aurez assez d'argent (monnaie en cours : la couronne), n'hésitez pas à parfaire votre armement, à vous adjoindre les services [illegible] tériques !



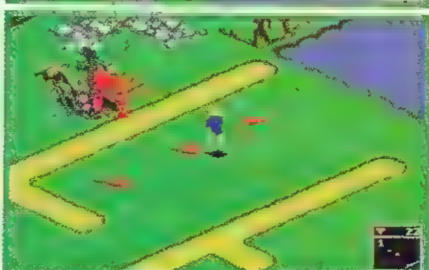
Non seulement vous pouvez voir la carte en entier, mais en plus vous pouvez effectuer les opérations habituelles.







Les vaches, très souvent dévorées en premier, sont un gage de prospérité. Elles coûtent cependant très cher.



GRAPHISMES 14

Si on met de côté la vidéo (près d'une demi-heure en tout), les graphismes sont assez sans saveur.

ANIMATION 14

Des scrollings somme toute assez bons, mais loin d'être très fluides. Les animations des persos sont excellentes.

MANIABILITÉ 14

Aucun problème de ce côté-là : le personnage principal se manie très aisément, et les rares menus sont très clairs.

SON/BRUITAGE 17

Des sons très soft et peu nombreux, et des musiques inexistantes (sur la version testée en tout cas).



J'AIME

- Le concept est original.
- Jolies animations.
- Beaucoup de vidéo.
- Un bon doublage son en français.

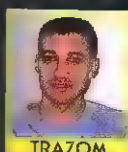


J'AIME PAS

- La voix du héros est nulle !
- Hyper répétitif.
- Assez dur dans l'ensemble.
- Crystal, soyez créatif.

80%

EN RÉSUMÉ



TRAZOM

Lorsque Crystal Dynamics aura fini de convertir sur Saturn et PlayStation tout son stock d'anciens jeux PC et 3DO, on aura peut-être droit à quelques innovations mémorables... The Horde est certes sympathique pour le nouveau venu, mais tellement répétitif, qu'on se tourne assez facilement vers d'autres titres d'action. Dommage !

TEST

SATURN

EDITEUR : SEGA
GENRE : SPORT MÉCANIQUE (COURSE MOTO)

NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPECIAL : VOIR ASTUCES DANS JOYPAD NUMÉRO 50
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE



HANG ON GP'95

Si vous avez l'intention d'acheter ce jeu, alors je vous conseille illico presto d'aller jeter un œil dans la rubrique "Tips et Astuces" du Joypad du mois dernier. Kendy vous a dégotté un "cheat" pour pouvoir accéder directement aux trois circuits supplémentaires. Avec en prime un mode "endurance". Alors, heureux ? Parfait ! Tout ça pour dire que vous allez certainement en baver si vous voulez voir tous les circuits. Avec cinq motos au choix au départ, trois niveaux de difficulté, un mode "entraînement" et un mode "Grand Prix", vous risquez certainement d'en avoir pour un petit bout de temps si vous voulez tout découvrir de A à Z. Dérapages contrôlés, murs à proximité du casque, ambiance de Grand Prix, arrêt au stand comme à la télé, tout est fait pour vous dépayser un maximum. Trois vues vous sont proposées au choix, interchangeables durant les courses (avec une seule main !) de même que vos temps au tour, affichés en haut de l'écran. Voilà, le reste n'est que pure accoutumance - toutes les motos ne réagissent pas de la même façon - selon que vous soyez bon... ou mauvais, ou encore passionné par ce sport ou non. Voila, c'est tout, je vous ai tout dit. C'est fini, on vous dit ! Z'êtes sourd, ou quoi ?

TRAZOM



Il y a cinq motos au choix dans Hang On GP'95. Chacune d'entre elles possède bien évidemment des caractéristiques de tenue de route et de puissance différentes.



Attention, ça vire terriblement, là !!! Faites donc gaffe où c'est que vous foutez les pieds, bon sang ! La chute est si vite arrivée.



La vue intérieure est assez catastrophique à piloter. Si vous êtes un adepte des Kevin Schwantz et autre Wayne Rainey, peut-être aimerez-vous...



Pour avoir tous les circuits d'emblée, je vous convie à aller jeter un œil dans le dernier Joypad, rubrique "Astuces".

GRAPHISMES 14
On ne peut pas dire qu'ils soient bâclés, oh ça non, on ne peut pas, mais on ne peut pas dire non plus qu'ils soient formidables.

ANIMATION 14
Pas grand-chose à redire là-dessus, si ce n'est que le jeu aurait pu bénéficier d'une plus grande fluidité.

MANIABILITÉ 13
Elle est somme toute assez normale, mais compte tenu des réactions complètement farfelues de votre meule, c'est plutôt bizarre...

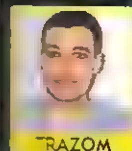
SON/BRUITAGE 08
Ah, j'aime ça, là on va pouvoir baver sur des bruitages du moteur qui ressemblent véritablement à des pets de mouche : c'est lamentable !



- Des décors assez réussis.
- Une bonne vitesse de défilement.



- Des réactions surréalistes de la moto.
- Un intérêt assez faible.
- Des décors peu variés.



EN RÉSUMÉ

Hang On GP'95 est le seul jeu de motos de courses (de Grand Prix) toutes consoles 32 bits confondues. Par conséquent, nous ne pouvons être qu'indulgents face aux multiples imperfections, parfois grossières il est vrai, que l'on y trouve. Néanmoins, on peut apprécier le jeu à sa juste valeur, sans pour autant être un chef-d'œuvre.

83%

PLAYSTATION

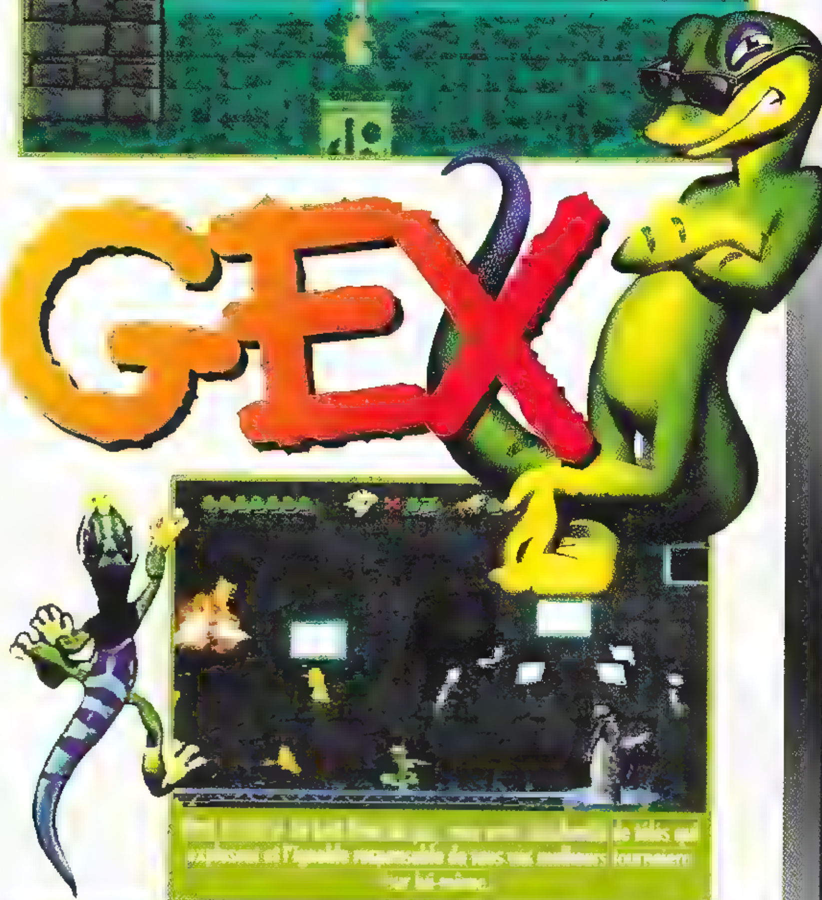
EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : 3DO

Quelle bonne idée d'éditer Gex en France car ce jeu de plates-formes est sans aucun doute le meilleur produit de Crystal Dynamics. Ce n'était pas difficile de faire mieux après le catastrophique Off World Interceptor... Le héros de ce jeu, Gex, un lézard, passe son temps à regarder la télé en sirotant des sodas. Une grande ouverture d'esprit est donc nécessaire pour appréhender le jeu : non seulement le lézard sait jouer avec une télécommande, mais en plus il parle ! Plus de 300 digits vocales sont présentes sur le CD. Passé le stade de l'étonnement, vous découvrez un jeu de plates-formes dans le plus pur style Mario, mais avec des consonances américaines : sprites énormes, décors stylisés et délires à gogo. Vous devez mener le lézard rocker à travers cinq mondes à thème : le cimetière, le parc des toons, le monde du kung-fu, le monde de la jungle et Rezopolis, le monde final. Pour donner un piment à ce jeu aux vingt stages, il est nécessaire de découvrir des télécommandes pour pouvoir passer d'un monde à l'autre et même parfois pour pouvoir continuer au sein d'un même monde. Le jeu de plates-formes se transforme alors en recherche effrénée. D'ailleurs, des recherches, vous serez souvent amené à en faire car Gex regorge de bonus d'armes et de passages secrets. Notre lézard peut en effet cracher des boules de feu, du fluide gelé, de l'électricité. Très long à terminer, ce jeu vous fera passer des moments de franche rigolade et vous y reviendrez souvent pour en connaître tous les secrets.

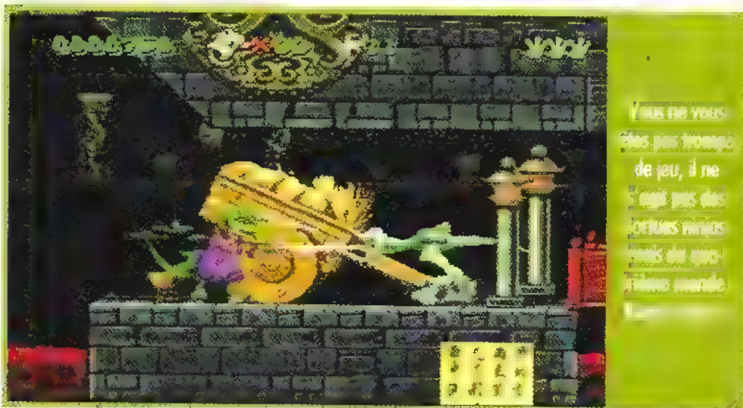
OLIVIER

Gex vous propose deux façons de progresser. La première est classique puisque vous marchez sur les deux pattes. La seconde vous permet de vous mouvoir en rampant sur les murs tel l'homme araignée.





[illegible] de télés qui [illegible] tournevis [illegible]



Vous ne vous [illegible] de jeu, il ne [illegible]

GRAPHISMES 14
Certains décors sont vraiment fouillés et beaux alors que d'autres sont carrément immondes. Les sprites sont parfois eux aussi ratés.

ANIMATION 17
C'est très fluide et les grands sprites se meuvent avec rapidité et réalisme. Vous aurez beau chercher, vous ne trouverez pas de ralentissement.

MANIABILITÉ 17
On manie Gex avec facilité, à condition de s'entraîner un peu lors des temps morts.

SON/BRUITAGE 17
Du grand art et de l'humour pour qui comprend l'anglais. Trois centaines de digits vocales du style «Where are you, Mr Spock ?».

J'AIME
- Un jeu très long à terminer.
- Des passages secrets à n'en plus pouvoir.
- Un humour qui pousse aux originalités.

J'AIME PAS
- Des graphismes inégaux.
- Simple adaptation du jeu 3DO.
- Un jeu pas toujours original.


OLIVIER

EN RÉSUMÉ
Gex est l'exemple même du bon jeu de plates-formes déjà vu mais qui ne déçoit pas. Les personnages et les décors sont très originaux, et l'humour est permanent. Loin d'être un jeu bête dans lequel on progresse tête baissée en sautillant sur les ennemis, Gex vous pousse à fouiner partout. Une durée de vie intéressante. Un seul point noir : les graphismes variés sont malheureusement inégaux en qualité...

85%

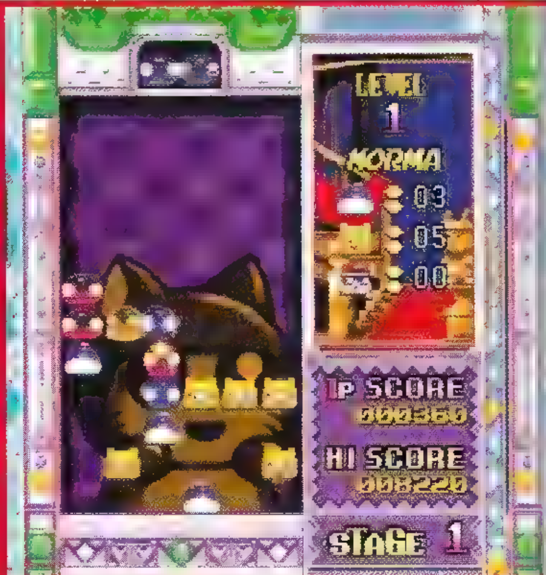
SATURN/PLAYSTATION

EDITEUR : SUNSOFT
NBRE DE JOUEURS : 1 À 2 SIMUL.
GENRE : RÉFLEXION
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE

Popoito

Au Japon, la saga des jeux "Hebereke" est fort connue et prolifique, puisqu'il s'agit d'une chaîne de produits pour enfants. Nous avons ainsi des jeux à la Bomberman très simplifiés portant cette marque, des quizz pour les petits ou même des jeux de plates-formes. Et toujours, les quatre petits animaux débiles rigolos (ha ha ha, qu'ils sont rigolos !) qui composent cette saga : Hebe l'espèce de bonhomme de neige croisé avec un poussin, OoChan le raton-chat aux yeux brillants, Sukezaemon le petit fantôme rappeur, et Jenifer la tortue sans carapace qui bave beaucoup (ha ha ha !). Dans ce jeu, nous avons affaire à un Tetris complètement repensé. Hebereke propose ainsi de vous balader dans un monde merveilleux super-niais plein de petites créatures rigolotes (ha ha ha !) toutes plus colorées les unes que les autres. Dans ce monde coloré (ha ha ha !), malheureusement, les choses ne tournent pas rond. Des tas de bébêtes se sont donné le droit de venir squatter le monde merveilleux et rigolo (ha ha ha !) d'Ebereke. Ces globules ont la particularité de disparaître lorsqu'ils sont alignés par quatre de la même couleur. Et lorsqu'ils sont alignés avec un petit parasite de leur couleur, le parasite disparaît. Une fois tous les parasites disparus, le jeu change de niveau, les niveaux sont de plus en plus difficiles, etc. Le problème vient du fait que le jeu reste très basique. Je ne sais pas, je suis habituellement complètement partant pour une partie de Puyo Puyo ou de Tetris, mais là je bloque. Rien d'enthousiasmant. Mais ne jetons pas non plus la pierre à ces petits animaux rigolos (ha ha ha !) : c'est le premier jeu du genre à sortir en France, et surtout il est disponible sur les deux formats de la 32 bits, que ce soit sur Saturn ou Play-Station. Un jeu rigolo (ha ha ha !) qui amusera sans passionner.

GREG



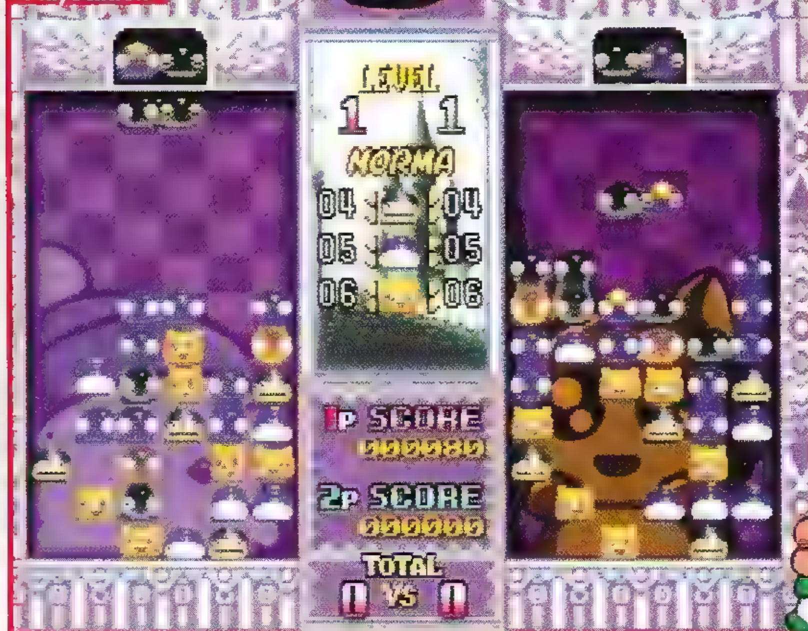
Les petits ratons marrons alignés en bas de l'écran sont ce que l'on appelle un cadeau béni des dieux. Il suffirait juste de placer un flageolet marron au bout de cet alignement pour les voir disparaître de l'écran.



Entre chaque match, des petites animations au ton rigolo (ha ha ha !) tentent de faire passer un semblant de scénario dans un jeu qui n'en a, en fait, pas besoin.







Dans ce genre de jeux, il est toujours possible de jouer en mode "duel", chacun des protagonistes faisant disparaître un certain nombre d'obstacles les envoyant chez l'autre. Faites cependant attention, car ce mode est particulièrement efficace pour faire rater les rendez-vous les plus importants tant il est addictif (NDTSR : il est quoi ???).



Regardez ce qui se passe dans le bas de l'écran. Non, vous ne rêvez pas, les petites bestioles rigolotes (ha ha ha !) du jeu sont en train de faire des singeries.

COMPARATIF • COMPARATIF

POPOITO HEBEREKE VS BAKU BAKU ANIMAL

Je ne vais pas y aller par quatre chemins : je trouve Baku Baku Animal beaucoup plus sympathique, non seulement parce qu'il est plus beau (Carte ST-V oblige) mais aussi et surtout parce que diriger des animaux pour leur faire manger leur aliment préféré, c'est tout de même plus original. Les flageolets ou gélules de couleur, on commence à connaître... De surcroît, les phases intermédiaires entre chaque stage sont beaucoup plus belles. Voilà, maintenant tout dépend de votre bon vouloir et de votre goût personnel.



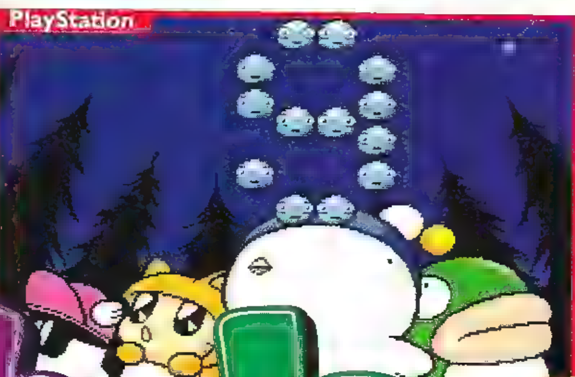
COMPARATIF • COMPARATIF

Saturn

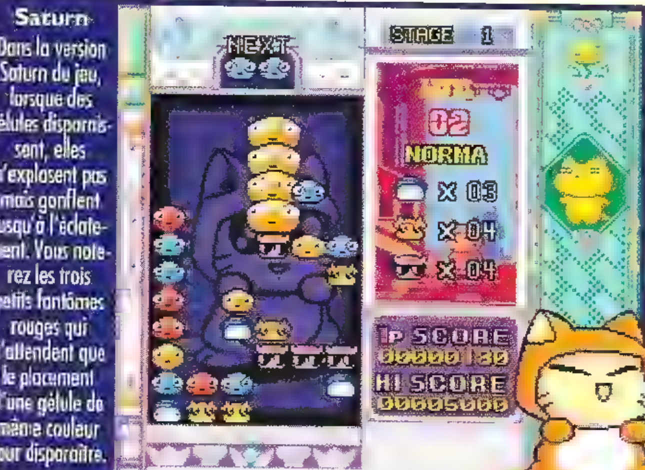
Contrairement à la version PlayStation, les graphismes sont un peu plus basiques sur la Saturn. Couleurs plus claires, gélules sans effet de transparence. C'est peut-être plus lisible ainsi, même si l'on a l'impression d'être sur une console 16 bits.



Voici la carte du monde d'Hebereke. Il va falloir aller voir tous vos amis afin de les convaincre de se rendre à l'endroit où les extraterrestres viennent d'atterrir. En effet, ce sont de belliqueux ennemis qui veulent repeindre en gris le très joyeux monde rigolo (ha ha ha !) d'Hebereke.



Hebereke



Saturn Dans la version Saturn du jeu, lorsque des gélules disparaissent, elles n'explosent pas mais gonflent jusqu'à l'éclatement. Vous noterez les trois petits fantômes rouges qui n'attendent que le placement d'une gélule de même couleur pour disparaître.

Nous observons sur cette photo que le joueur de droite est plutôt peu doué. Il joue selon la méthode du "j'empile et je fais confiance au hasard". Classique et complètement inefficace dans ce jeu car la gravité n'a pas lieu, et les obstacles restent en place.



GRAPHISMES 13

Des petites images rigolotes (ha ha ha !) accompagnent le jeu afin d'en donner le ton et le rythme. Le tout n'est pas d'une visibilité parfaite.

ANIMATION 13

Mis à part les grosses gélules de couleur, les petites animations rigolotes (ha ha ha !) de la version Saturn sont très amusantes.

MANIABILITÉ Saturn 14 PlayStation 11

Dommage que la manette PlayStation se sente un peu mal dans ce jeu. Il arrive qu'en pointant vers le bas, la détection des angles du jeu fassent un peu défaut. Pas très rigolo (ha ha ha !).

SON/BRUITAGE 14

Des musiques assez rigolotes (ha ha ha !) qui mettent dans l'ambiance. Les bruitages style "petite voix japonaise" sont craquants.

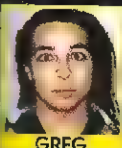
J'AIME

- Un jeu (difficile) de réflexion pour les enfants
- Les animaux ont des tronches marrantes

J'AIME PAS

- Un principe pas si amusant que ça
- Pas aussi attractif que ses "confrères" du même genre

EN RÉSUMÉ



Un jeu fort sympathique qui amusera les plus petits ou les parents, mais qui reste en-deçà de ses "compères" jeux de réflexion. En effet, je doute que l'on se paye une console nouvelle génération pour avoir un jeu à la Tetris. Cependant, il en faut toujours un dans chaque logithèque, et Hebereke n'est pas le meilleur. Mais il a le mérite d'être le seul en version française. Si vous êtes patient, vous attendrez Baku Baku Animal sur Saturn, ou Twin Bee Puzzle sur PlayStation.

79%

SATURN

EDITEUR : SUNSOFT/UBI SOFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE PERSONNAGES : 8 (+3 NON JOUABLES)
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : NEO GEO, PLAYSTATION

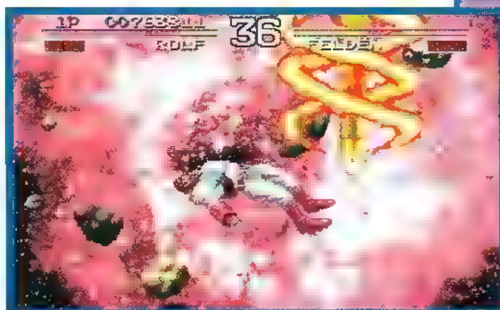


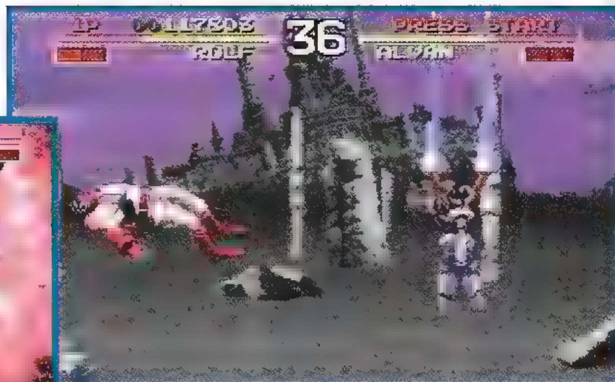
GALAXY FIGHT

Alors que l'on attend que les meilleurs titres SNK et ADK sur Neo Geo soient adaptés sur Saturn et PlayStation, c'est un jeu de Sunsoft qui ouvre le bal. Ce n'est certainement pas le meilleur beat-them-up mais Galaxy Force possède ces caractéristiques qui ont fait de lui un bon succès en arcade. Le jeu se déroule dans notre galaxie dont on apprend enfin les origines : c'est un Dieu, Felden Crais, qui a créé les différentes planètes il y a bien longtemps. Aujourd'hui, Felden est revenu pour récupérer les fruits de son labeur. Deux modes de jeu vont vous permettre de vous entraîner à deux joueurs en mode Versus pour ensuite partir à l'aventure seul pour 11 stages. Les personnages joueurs sont au nombre de 8 et vous découvrirez deux boss, Yacopu et Felden, un personnage bonus, Bonus Kun et un personnage caché, Rouwe. Les combinaisons de Galaxy Fight sont plus proches d'un Street Fighter Zero que d'un X-Men avec cette différence que chaque personnage du jeu possède une originalité, souvent une arme pouvant tirer à distance. Les personnages autant que les décors sont originaux et semblent tirés d'un manga. On retrouve ainsi tout ce qui fait plaisir aux otakus : une fille sexy aux moufles blanches, une autre en cuir noir, des robots, un godzilla, etc... Lors de la sortie du jeu sur Neo Geo, cet aspect de dessin animé avait impressionné les joueurs. Aujourd'hui, Capcom a sorti Vampire, X-Men et les autres. De même, le jeu propose des zooms incessants qui rythment l'action mais, une fois de plus, la chose a déjà été faite dans Golden Axe The Duel. Bref, un jeu qui était excellent sur Neo Geo mais qui paraît un peu délavé aujourd'hui et ce malgré certains superbes stages et une jouabilité excellente.

OLIVIER.

Felden est le boss de fin. Il ne fait que réaliser des coups spéciaux et vous devrez utiliser le bouton Dash systématiquement pour espérer l'approcher.





Les coups spéciaux sont faciles et mettent Galaxy Fight à la portée de tous.



L'originalité de la version Neo Geo était, entre autre, de proposer des décors sans fin. On retrouve cet aspect dans la version Saturn.

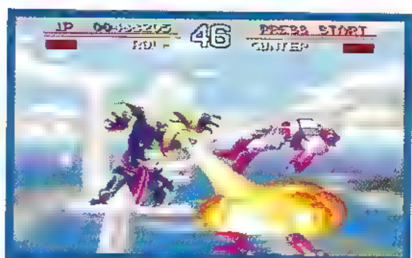
Noomie est sans problème le personnage féminin le plus attachant. D'autant que son stage est bourré de petites animations hilarantes. Les amateurs reconnaîtront le Totoro des prairies avec toute sa famille.



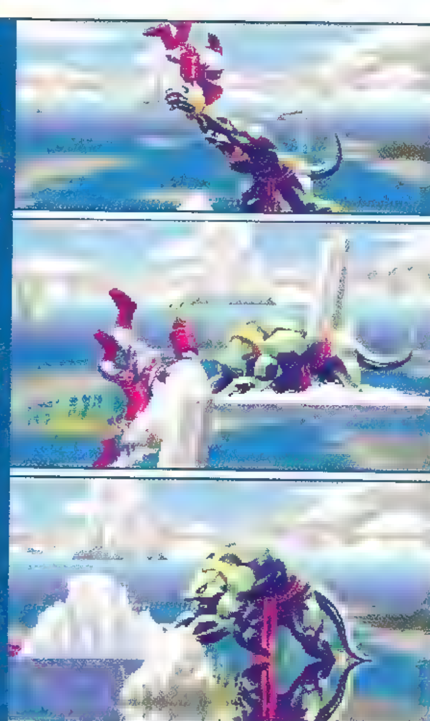




Juri est violente et sans concession; preuve en est ce bras d'honneur quand elle gagne.

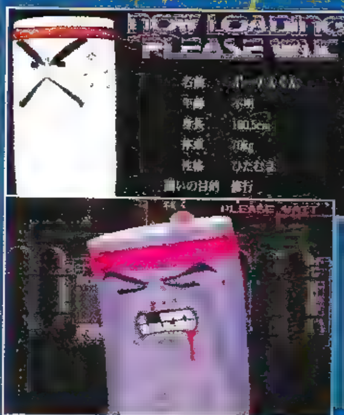


Certains décors sont vraiment superbes. Malheureusement, vous ne trouverez pas ce réalisme dans tous les stages.

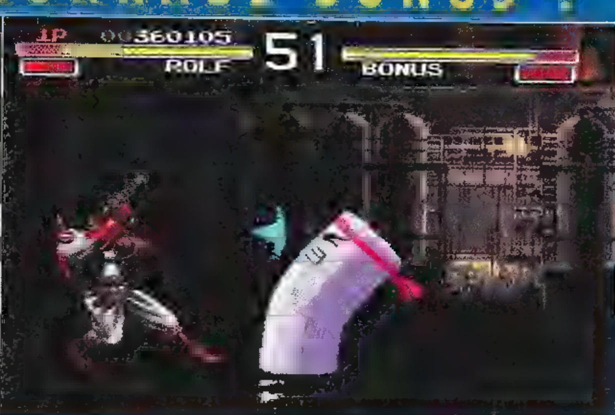


Pour faire disparaître les trois quarts de la jauge de votre ennemi d'un seul coup, prenez Gunter et réalisez le coup spécial en approche.

MEGO, LE PERSONNAGE BONUS !



A mi-parcours, vous rencontrerez un personnage bonus qui ressemble à un mégot. Ses coups spéciaux sont ridicules mais ces mouvements sont très drôles lorsqu'il se plie en deux sous vos coups.



GRAPHISMES 16

Des décors inégaux en qualité mais de superbes personnages qui pourraient tous être des personnages de mangas.

ANIMATION 16

Les effets spéciaux et les zooms utilisent toute la puissance de la console. De nombreuses animations peuplent les décors.

MANIABILITÉ 17

C'est fifty-fifty ! Le jeu est d'une excellente prise en main, très facile à aborder mais les coups manquent de précision.

SON/BRUITAGE 18

Des sons d'excellente qualité et des musiques très variées qui passent de la techno au hard sans oublier le style Samouraï Shodown.

J'AIME

- Une bonne prise en main.
- Des personnages très manga.
- Des coups spéciaux faciles à réaliser.

J'AIME PAS

- Des graphismes inégaux.
- Peu de précision dans les coups.
- Une durée de vie limitée.

EN RÉSUMÉ



OLIVIER

Les personnages sont tout droit sortis d'un manga et les décors sont vraiment superbes. Mais le jeu semble plutôt destiné aux plus jeunes pour sa facilité d'accès. A deux, par contre, vous vous éclaterez car les destructions riment toujours avec un humour décapant; à vous d'être du bon côté!

79%

TEST

SATURN
EDITEUR : US GOLD
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1

SPECIAL : UN CD AUDIO OFFERT
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : 3 + MOTS DE PASSE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
EXISTE SUR : PLAYSTATION

JOHNNY BAZOO[...]

El Diablo, chef suprême de l'Enfer, scrute la Terre et ses habitants, comme à son habitude... mais il s'ennuie ferme. Son dégoût profond de l'Humanité (parfois je le comprends, c'est drôle...) l'amène cette fois à lorgner du côté d'un concert donné en plein milieu de la Place de la Bastille à Paris. C'est le célèbre Johnny Bazookatone et son groupe, qui se donne en spectacle. La foule est immense, les gens sont en transe, les groupies n'en peuvent plus de voir leur idole, les merguez se vendent comme des petits pains ! "Mais d'où vient donc cette magie qui fait vibrer les corps ?", se demande aussitôt El Diablo. À ne pas confondre avec le non moins illustre El Frédo du minitel.. Bonne question, merci de l'avoir posée... D'après lui, c'est cette fameuse guitare "diabolique" qui délivre une aussi langoureuse mélodie. El Diablo décide alors de kidnapper "Anita", (c'est le nom de la guitare) afin d'asservir le monde à ses propres musiques. Le problème, c'est qu'il ne sait pas jouer du tout ! D'où son envie vengeresse de priver le monde entier de toute forme de musique existante. Vaste programme ! Remarquez, dans certains cas, ça ne ferait pas de mal... Bref, vous voilà seul désormais, leader du groupe le plus connu de la planète, à la recherche de vos amis enlevés par les sbires diablotins de El Diablo en personne, qui vient tout juste de changer de tactique. Votre guitare-mitraillette et vos coups spéciaux très musicaux vont en décourager plus d'un. D'autant que les très nombreux niveaux des quatre mondes différents ne vous laisseront aucun répit, aussi bien pour vos muscles que pour vos neurones. Courage, petit musicien, l'enfer n'est pas si loin que ça !

TRAZOM

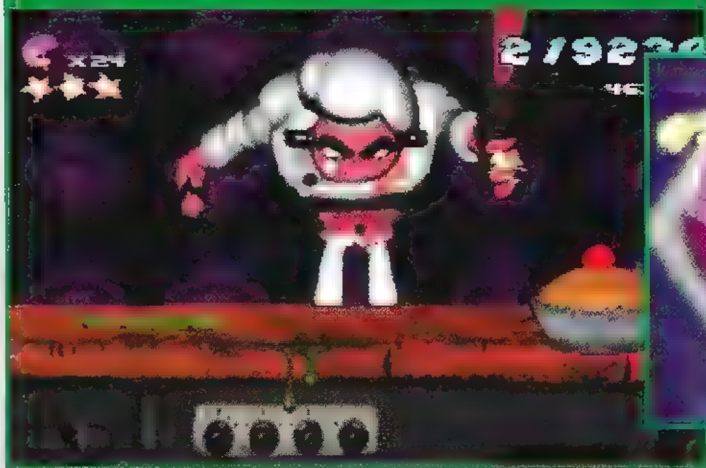
Alors là, si vous y comprenez quelque chose, z'êtes très fort ! Un décor aussi tordu, ça ne court pas les jeux..

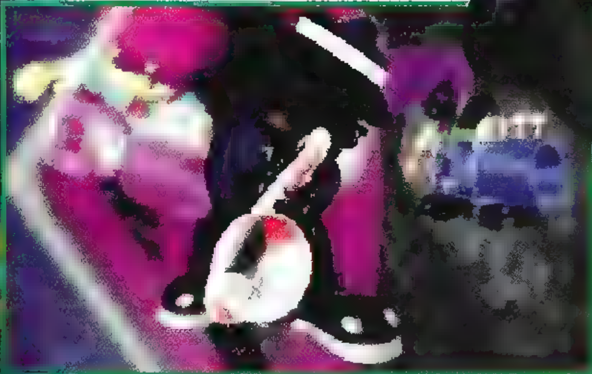






Les boss sont assez facile à battre paradoxalement, même si chacun d'entre eux requiert une astuce particulière pour les anéantir. De ce cuistot de pacotille, vous ne ferez qu'une bouchée.





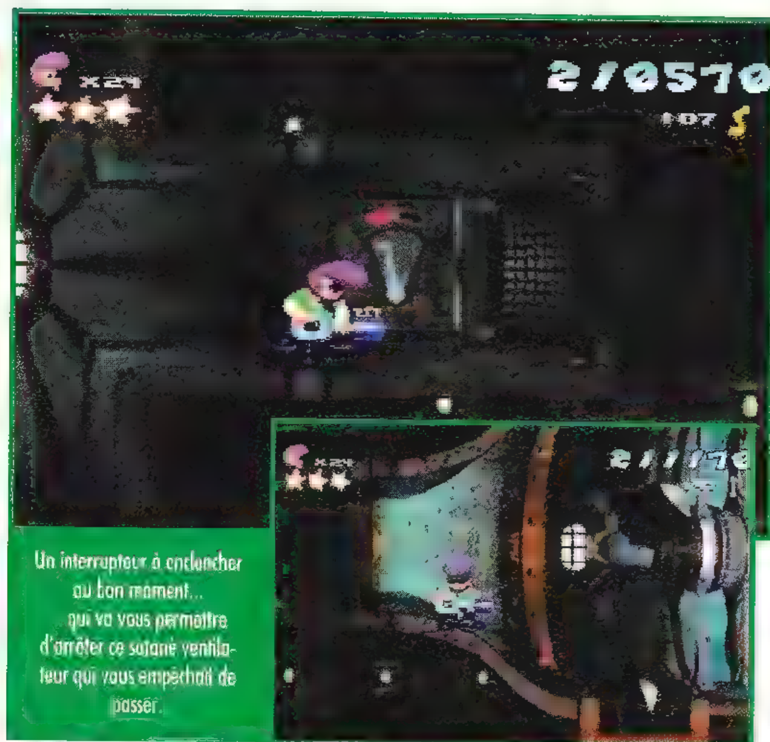
COMPARATIF • COMPARATIF

JOHNNY BAZOOKATONE CONTRE CLOCKWORK KNIGHT 2

Quoi de plus normal que de comparer les deux derniers jeux de plates-formes dignes de ce nom sur Saturn ? Même si le combat semble inégal, Clockwork 2 est en effet beaucoup plus beau (mieux fini avec de plus belles vidéos) que son homologue, Bazookatone offre d'assez beaux décors et des personnages musicaux assez drôles. Dans Clock 2, toutefois, l'originalité des niveaux, de même que leur beauté indéniable ainsi que l'excellente maniabilité de l'ensemble font du hit de Sega le vainqueur incontestable de ce match. Qui en aurait douté ?

COMPARATIF • COMPARATIF

TONE



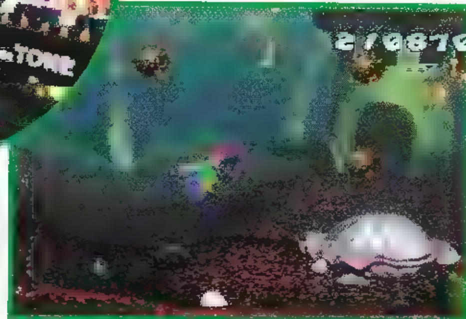
Un interrupteur à enclencher au bon moment... qui va vous permettre d'arrêter ce satané ventilateur qui vous empêchait de passer.

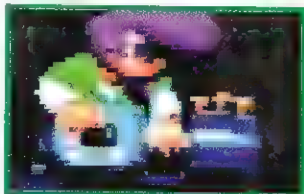


Certains passages (stages-bonus) vous permettront même d'accéder à des endroits complètement saugrenus. Comme cet aquarium dont il est très difficile de sortir indemne.



Une morgue en guise de décor de jeu vidéo, c'est plutôt rare. Mieux vaut ne pas s'attarder.







Un boss de fin coriace mais pas comme les autres, possédant un point faible qu'il vous faudra découvrir.

GRAPHISMES **16**

Tout en 3D, ils sont vraiment réussis et apportent un plus visuel indéniable. Idem pour les décors, bien que manquant quelque peu de couleurs.

ANIMATION **15**

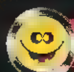
Le personnage ainsi que les ennemis du jeu avancent de façon convenable. Les scrollings en tout genre sont bons.

MANIABILITÉ **14**

C'est surtout là que le bât blesse : le jeu est déjà assez dur pour ne pas avoir à batailler avec une maniabilité souvent récalcitrante...

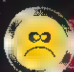
SON/BRUITAGE **17**

On aime ou on n'aime pas ! Dans un jeu, il est vrai que c'est un peu spécial, mais elles s'écoutent sans problèmes en dehors (CD audio offert !).



J'AIME

- Des personnages assez mignons.
- Des musiques recherchées.
- Originalité de certains décors.



J'AIME PAS

- Un scénario archi-classique.
- Une difficulté assommante.
- Des niveaux assez courts.

83%

TRAZOM

EN RÉSUMÉ

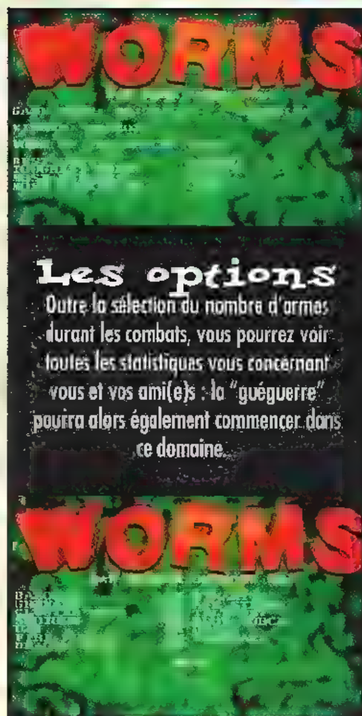
Malgré sa difficulté ardue et sa jouabilité parfois tordue, Johnny Bazookatone est un petit jeu mignon, voire sympathique, teinté de ce qu'il faut d'humour, mais malheureusement pas assez original pour en faire un hit en puissance.

MEGADRIVE

EDITEUR : OCEAN
GENRE : GUERRE DE VERS !
JOUEURS : 1 A 4 À TOUR DE ROLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : PLAYSTATION/PC CD-ROM/SUPER NINTENDO



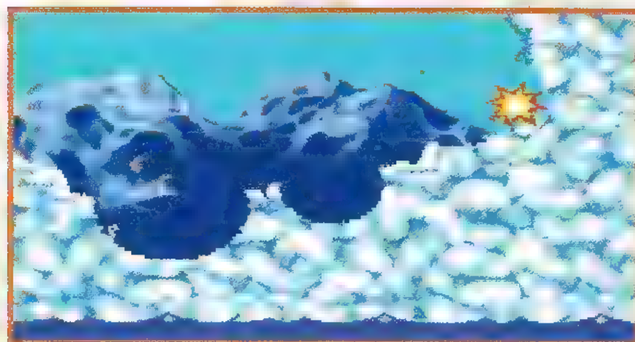
La guerre arrive très souvent de manière inéluctable... Si si, je vous l'assure ! C'est d'ailleurs sur ces paroles hautement philosophiques, non dénuées d'une certaine teinte de fatalisme, que je vous convie dans un monde ô combien fascinant, habité par de charmantes petites créatures appelées communément "vers"... Car, quoi qu'on en dise, dans ce monde à l'échelle lilliputienne, les "individus" ne s'aiment guère plus que les humains. Pour eux, la guerre est également et définitivement un moyen d'affirmer leur puissance dans le seul et unique but de grignoter des territoires. Toujours cet espace vital qui fait défaut... Divisés en plusieurs clans, ces charmantes créatures (Don't point at the creature !) se livrent ainsi un combat sans merci où seuls les survivants ont droit de cité. C'est donc à coups de bazooka, de tapis de bombes bien placées, de fusil-mitrailleur et autre dynamite (ben oui, que voulez-vous, eux aussi ont acquis des nouvelles technologies durant ces dernières années !), que vous vous ferez un nom, voire un surnom, dans ces contrées. Le respect est à ce prix ! Je rassure tout de même les âmes sensibles, Worms n'est qu'un jeu. Violent certes, mais un jeu quand même ! Et puis, vous verrez, lorsque vous aussi vous aurez compris les quelques ficelles de la "guéguerre", vous aurez du mal à vous en passer. Ameutez et ramener chez vous vos copains et vos copines, le spectacle va être grandiose ! TRAZOM



Les options

Outre la sélection du nombre d'armes durant les combats, vous pourrez voir toutes les statistiques vous concernant vous et vos ami(e)s : la "guéguerre" pourra alors également commencer dans ce domaine.





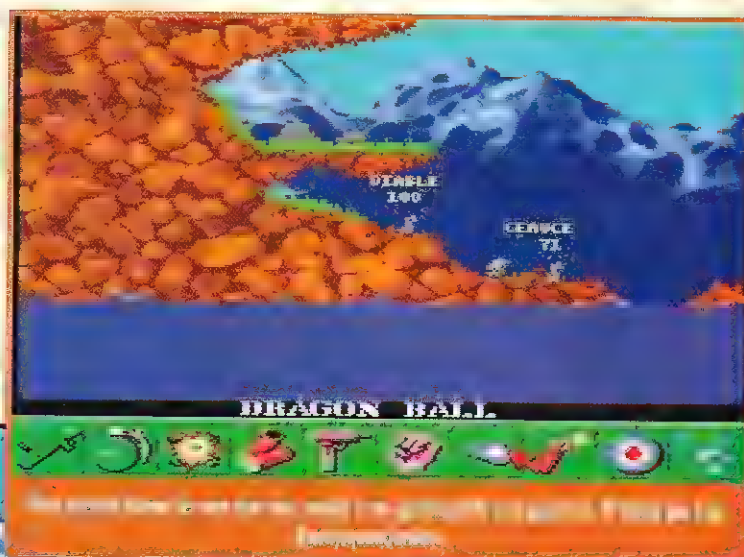
La grenade "cluster" est terrible puisqu'elle se fragmente en cinq morceaux faisant chacun des dégâts considérables pour le ou les cibles choisies. Là encore, à manier avec précaution.

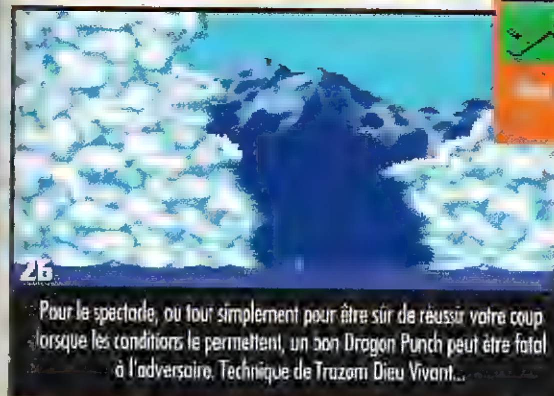




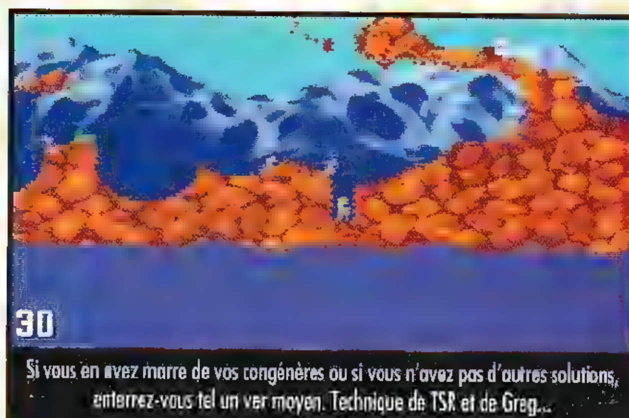
Dans le mode "extra-time", chaque joueur restant se retrouve à 1 point... Le genre de situation où il vaut mieux savoir viser !



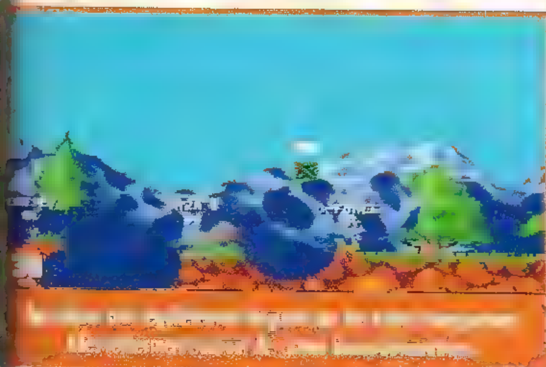




Pour le spectacle, ou tout simplement pour être sûr de réussir votre coup lorsque les conditions le permettent, un bon Dragon Punch peut être fatal à l'adversaire. Technique de Trazom Dieu Vivant...

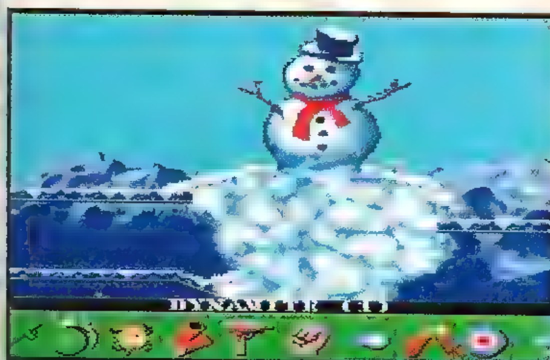


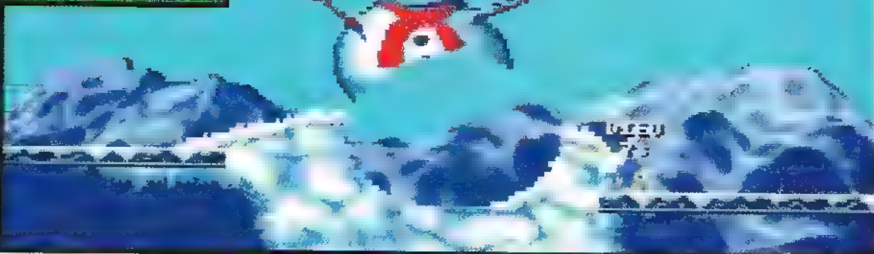
Si vous en avez marre de vos congénères ou si vous n'avez pas d'autres solutions, enterrez-vous tel un ver moyen. Technique de TSR et de Greg...



Avec le fusil-mitrailleur, il faut viser juste pour ne pas avoir de remords par la suite... Technique ratée de Kendy...







Un bonhomme de neige avant et après une pose de dynamite... Vous sentez la différence, j'espère. Voilà pourquoi on nous dit souvent qu'il ne faut pas jouer avec des allumettes !

GRAPHISMES



Très sobres il est vrai, mais c'est le genre qui veut ça. Pourtant, on aurait pu avoir des décors de fond mieux rendus...

ANIMATION



On ne peut raisonnablement pas mettre une très bonne note à l'animation tant il y a de ralentissements lorsque le "Air Strike" est utilisé. Mais bon...

MANIABILITÉ



Aucun problème de ce côté-là, on sélectionne les différentes armes aussi facilement que l'on boit un verre d'eau. Ah, vous êtes manchot ? Désolé...

SON/BRUITAGE



Comme dans la version PlayStation (et encore certains sons demeurent meilleurs), la qualité est assez bonne mais sans plus.



- Le fait de le voir sur Megadrive
- Toujours aussi drôle, seul ou à plusieurs



- Pas mal de ralentissements
- Les personnages ont leur nom écrit en blanc !
- Pas de zooms
- Peu de décors
- Des armes en moins (homing...)

85%

EN RÉSUMÉ



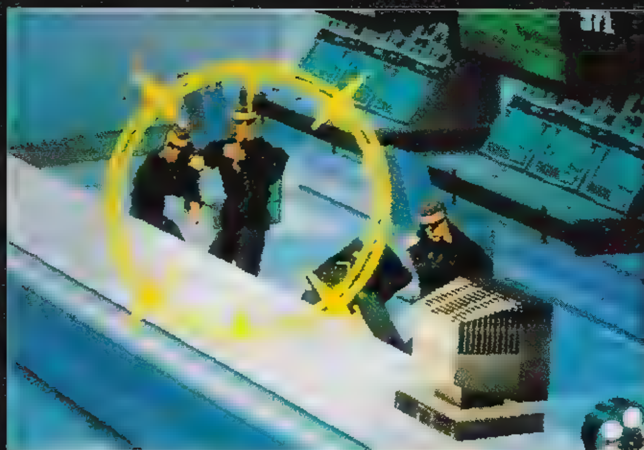
Bien que Worms soit l'un des jeux les plus remarquables qui soient, n'omettons pas de signaler qu'il n'a plus grand-chose à voir avec la version PlayStation sur laquelle nous nous éclatons si souvent à la rédaction. Pas de zooms, moins de décors, mais en revanche toujours aussi amusant seul ou à plusieurs ! Un bon titre tout de même sur une 16 bits. Ce qui est de plus en plus rare.

PAR STÉPHANE

VIRTUA COP 2




EDITEUR : SEGA
GENRE : MACHINE GUN
DISPONIBILITE : DISPO
CHALLENGE : HARD

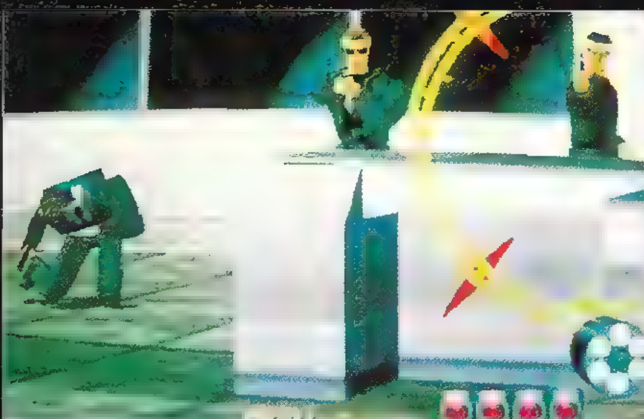


Les superflics de Virtua City reviennent. Leur mission : nettoyer la ville de tous ses malfrats. Leurs moyens : des guns interchangeables avec beaucoup de munitions. Il est clair que le scénario de ce second épisode de Virtua Cop n'a rien d'original. Le principe reste le même que le premier volet, avec trois stages de niveaux différents, des armes cachées un peu partout qui améliorent vos performances, et des boss toujours aussi coriaces. Jusque-là, rien de bien nouveau, et pourtant Virtua Cop 2 apporte quand même des améliorations très appréciables.

Tout d'abord, la durée de vie. Dorénavant, il est possible à certains moments du jeu de choisir une direction en tirant sur la cible droite ou gauche présente à l'écran. Cela apporte une certaine interactivité et vous permet de rejouer en prenant un parcours différent. Le réalisme est encore accentué avec une poursuite en voiture dans les rues de Virtua City, ou encore un état de siège dans un métro roulant à vive allure. Enfin, les graphismes en 3D mappée sont d'une bien meilleure qualité par rapport à la première version. Avec Virtua Cop 2, l'équipe d'AM2 réalise encore un petit chef-d'œuvre qui s'annonce comme l'un des titres phares en arcade de ce début d'année, en attendant la version Saturn courant 96.





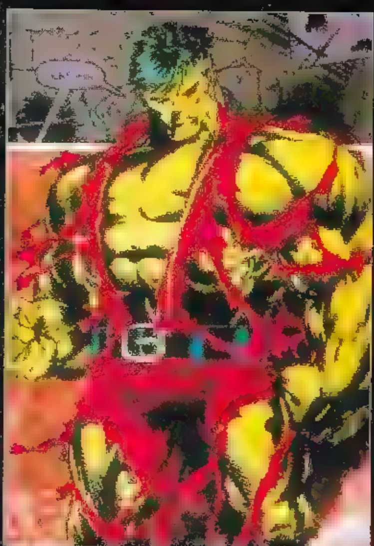





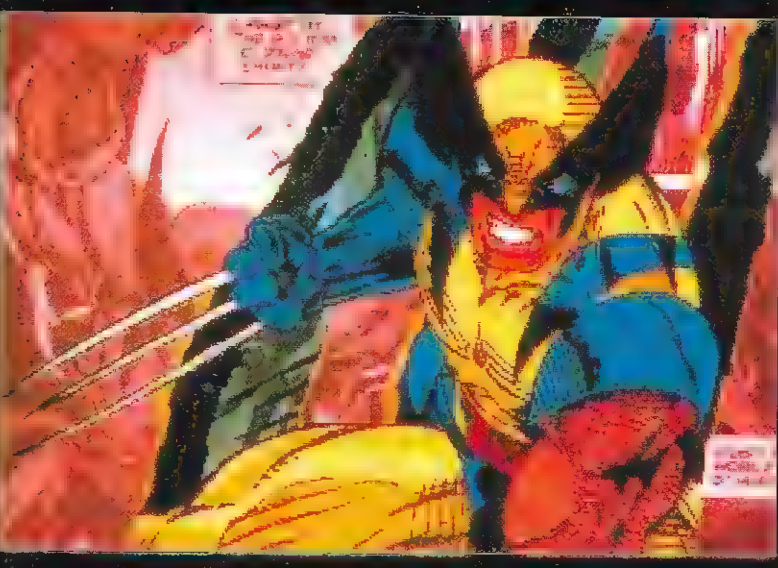





MARVEL SUPER HEROES







EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BASTON DE SUPER HEROS
DISPONIBILITE : DISPO
CHALLENGE : ASSEZ FACILE

Iron man, Spiderman, Hulk, Captain America... les célèbres super-héros sont de retour, mais cette fois-ci il ne s'agit ni de BD ni de dessins animés, mais bel et bien de jeux vidéo. Pas moins de dix personnages jouables, tous inspirés des Marvel Comics vous sont proposés dans ce beat'em up, avec un souci du détail toujours de mise chez Capcom. Les graphismes dans le pur style BD ont été particulièrement soignés, à l'exception des deux boss de fin, Docteur Doom et Thanos, qui font un peu pâle figure à coté des énormes molosses que sont Hulk ou Juggernaut.
L'animation est d'excellente qualité avec des combats toujours plus spectaculaires, avec par exemple les enchaînements réalisés dans les airs par Psylocke (du délire !) et Wolverine ou la façon dont Spiderman capture son adversaire avec sa toile.
Chaque perso dispose de deux ou trois coups spéciaux en plus des attaques de base, sans oublier une jauge spéciale qui, une fois remplie, vous permet d'effectuer un enchaînement surpuissant pour un Super Finish.
Avec une entrée en première position ce mois-ci dans le top 5 Jamma, Marvel Super Heroes est déjà un hit en puissance. La recette ? Des combats toujours très impressionnants et une jouabilité infaillible. C'est le savoir-faire made in Capcom.

joypolis TOP 5

La Tête dans les Nuages

Retrouvez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 5

1. Manx TT Superbike SEGA
2. Alpine Racer NAMCO
3. Virtua Cop2 SEGA
4. Sega Rally SEGA
5. Daytona Usa SEGA

TOP 5 JAMMA

1. Marvel Super Heroes CAPCOM
2. Puzzle Bobble 2 TAITO
3. Street Fighter Zero CAPCOM
4. Striker 1945 PSYCHIO
5. Night Warriors CAPCOM

TIPS

STREET FIGHTER ZERO

Pour jouer avec les personnages cachés Akuma, Dan, et Bison : au début de chaque manipulation, laissez le bouton Start enfoncé et placez-vous sur la case .

AKUMA: Avec la manette, faites 3 fois vers le bas, 3 fois en arrière puis appuyez sur les boutons suivants :
petit et grand coup de poing simultanément pour avoir akuma en noir ;
petit et grand coup de

ALPINE RACER



EDITEUR : NAMCO
GENRE : COURSE DE SKI
DISPONIBILITE : DISPO
CHALLENGE : HARD

Dispo depuis déjà quelques semaines en arcade, Alpine Racer est un jeu aussi original que techniquement surprenant. Son succès en salles est loin d'être dû au hasard. Les deux pieds dans des "skis" en mouvement latéral, le joueur s'accroche au bâton et s'élance pour, au choix, un slalom ou de la descente. Avec trois niveaux de difficulté, il y a de quoi faire ! Une fois lancé, il faut jouer du bassin et des jambes pour aller à gauche ou à droite, alors qu'un ventilateur vous envoie de l'air au visage. L'impression de vitesse est vertigineuse ! Il faut s'accrocher, et c'est ce que l'on fait. Alpine Racer est un

•TIPS•

pied simultanément pour l'avoir en rouge.

DAN: Appuyez le plus rapidement possible sur : petit coup de poing, coup de pied faible, coup de pied moyen, coup de pied fort, coup de poing fort et coup de poing moyen, ce qui donne dans l'ordre des boutons 1,4,5,6,3,2.

BISON: Dirigez la manette 2 fois vers le bas, 2 fois vers l'arrière, 1 fois vers le bas et 2 fois vers l'arrière, puis appuyez sur les boutons suivants : petit et grand coup de poing en même temps pour l'avoir en rouge ; petit et grand coup de pied en même temps pour l'avoir en noir.

Retrouvez toutes les nouveautés de Joypolis dans les centres Sega d'Amiens ou de Paris.

Du nouveau chez Capcom

On ne chôme pas chez Capcom en ce moment : après la sortie de l'excellent Marvel Super Heroes, ça n'est pas moins de trois nouveaux jeux qui sont annoncés ces jours-ci.
Dungeons & Dragons Shadow over Mystara est le second volet d'un jeu d'actions/aventures qui rencontra un très grand succès dans sa première version. L'action se déroule dans un univers médiéval rempli de créatures hostiles, avec un côté aventure où il vous faut interroger des personnages pour progresser dans le jeu, chose peu commune dans un titre d'arcade.
Battle Arena Toshinden 2, un titre qui a la particularité d'avoir été développé sur la console PlayStation par Takara avant d'arriver en arcade.
Et enfin 19XX, la suite du célèbre shoot'em up 1941 sorti il y a une dizaine d'années, et qui vous met aux commandes d'avions de la Seconde Guerre mondiale.


BATTLE ARENA TOSHINDEN 2



19XX


DUNGEONS & DRAGONS

3615

* 2,23 F la mn



WE ARE THE CHAMPIONS

Champion du Monde 1995

- **1992** Champion de FRANCE de VPC poids moyens
- **1993** Champion de FRANCE de VPC poids lourds
- **1994** Champion d'EUROPE de VPC poids lourds
- **1995** Champion du MONDE de VPC toutes Catégories

MATERIEL ET ACCESSOIRES SATURN

CARTE MEMOIRE SEGA	[illegible]
ACTION REPLAY (ADAPT+MEM+AR)	369 F + 0F
CARTE VIDEO SATURN (FILMS CD)	1190 F + 0F
ARCAD RACER (VOLANT)	449 F + 0F
CARTE PHOTO CD (PHOTO NUM)	[illegible]
ADAPT JEUX ETRANGERS	199 F + 0F
MANETTE TURBO ET SLOW	99 F + 0F

MATERIEL ET ACCESSOIRES PLAYSTATION

CORDON PERITEL	169 F + 0F
MEMORY CARD	169F + 0F
CABLE LINK	169 F + 0F
SOURIS	[illegible]
PAD TURBO/RALENTI	129 F + 0F
ADAPT JEUX ETRANGERS	299 F + 0F

CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION VF + PAD + CD démo	2099 F + 0F
SATURN VF + DAYTONA USA	2589 F + 0F
3 DO EURO FZ 10 + 1 jeu	1589 F + 0F

MATERIELS GARANTIS 1 AN

MEGA CHOIX DE JEUX D'OCCASION

TOUT EST TROUVABLE POUR CONNAITRE LES DISPONIBILITES CONTACTE-NOUS ON A TOUT !

Saturn

MORTAL KOMBAT 2	349 F + 0F
WORMS	349 F + 0F
WORLD CUP GOLF	349 F + 0F
MYSTARIA	349 F + 0F
BAKU BAKU	349 F + 0F
THE HORDE	349 F + 0F
FIFA 96	369 F + 0F
SEGA RALLY	369 F + 0F
X-MEN CHILDREN	369 F + 0F
VIRTUA FIGHTER 2	469 F + 0F
V. COP + GUN	369 F + 0F
F 1 LIVE INFORMATION	369 F + 0F
WINGS ARMS	369 F + 0F
CHAOS CONTROL	369 F + 0F
DEADLY SKY	369 F + 0F
THE D	369 F + 0F
RISE 2	369 F + 0F
TRUE PINBALL	369 F + 0F
SIM CITY 2000	369 F + 0F
THUNDERHAWK 2	369 F + 0F
VIRTUA HANG ON 95	395 F + 0F

Sony Playstation

JACK IS BACK (alone 2)	349 F + 0F	VIEW POINT	369 F + 0F
ACTUA SOCCER	349 F + 0F	ALIEN TRILOGY	369 F + 0F
DOOM	349 F + 0F	SHELLSHOCK	349 F + 0F
NBA IN THE ZONE	349 F + 0F	THUNDERHAWK 2	349 F + 0F
EXTREME GAMES	349 F + 0F	DEFCON 5	349 F + 0F
TWISTED METAL	349 F + 0F	AGILE WARRIOR	349 F + 0F
KRAZY YVAN	349 F + 0F	WORMS	349 F + 0F
DESCENT	349 F + 0F	LOADED	349 F + 0F
THEME PARK	349 F + 0F	TOTAL NBA	349 F + 0F
ASSAULT RIGS	349 F + 0F	JOHNNY BAZOOKATONE	369 F + 0F
POWER SERVE	349 F + 0F	RAYMAN	369 F + 0F
MICKEYMANIA	349 F + 0F	WING COMMANDER 3	369 F + 0F
ZERO DIVIDE	349 F + 0F	ROAD RASH	369 F + 0F
TOSHINDEN	349 F + 0F	MADDEN NFL 96	369 F + 0F
THE D	349 F + 0F	DRAGONBALL Z (VF)	549 F + 0F
GEX	349 F + 0F	TEKKEN 2 (JAP)	589 F + 0F
TRUE PINBALL	349 F + 0F	BIO HAZARD (JAP)	
PHILOSOMA			

+ TOUS LES AUTRES A DECOUVRIR SUR 3615 CONSOLPLUS

TOUTES LES VHS VF

..MP TV	la cassette	89F + 0F
..ORAK VOL 1 TV	la cassette	89F + 0F
..N KEISHA	la cassette	99F + 0F
..RCITY 1,2 & 3	la cassette	109F + 0F
..ALOPOLIS 1,2,3,4	la cassette	109F + 0F
..OSS VOL 1, 2, 3, 4, 5 & 6	la cassette	119F + 0F
..GO 13	la cassette	119F + 0F
.. DIVER	la cassette	119F + 0F
.. CRISIS ET 2	la cassette	119F + 0F
..STIC LITTLE	la cassette	119F + 0F
..IN Z	la cassette	119F + 0F
..TE INTERDITE	la cassette	119F + 0F
..AR	la cassette	119F + 0F
..NION 1 & 2	la cassette	119F + 0F
..S 1 2	la cassette	119F + 0F
.. & 2 & 3	la cassette	119F + 0F
..N le survivant	la cassette	119F + 0F
..N DOLLS (SEX)	la cassette	129F + 0F
..MA 1/2 VOST 1 2 & 3	la cassette	129F + 0F
..ROSS	la cassette	129F + 0F
.. DES TENEBRES (SEX, vol 1 & 2	la cassette	129F + 0F
..H MUYO 1 & 2	la cassette	129F + 0F
..OCKPIT	la cassette	129F + 0F
..R ARREST	la cassette	129F + 0F
..EL 1 2 3 & 4	la cassette	129F + 0F
.. METEO 1 & 2	la cassette	129F + 0F
.. STEP 1, 2 & 3	la cassette	129F + 0F
.. SEED	la cassette	129F + 0F
..NKI CLINIC	la cassette	129F + 0F
..MAN 2058	la cassette	129F + 0F
.. SEYA Vol 1,2 3 & 4	la cassette	129F + 0F
..D Vol 1 2, & 3	la cassette	129F + 0F
..UKIDOJI VOL &2	la cassette	129F + 0F
..TSUKIDOJI 3 vol 1 & 2	la cassette	129F + 0F
..VER 1 ET 2 , 3 & 4	la cassette	129F + 0F
RG VEDA	la cassette	129F + 0F
RAN LA LEGENDE VERTE	la cassette	129F + 0F
BLACKJACK 1 & 2	la cassette	129F + 0F
NINJA SCROLL	la cassette	129F + 0F
VAMPIRE MIYU	la cassette	129F + 0F
LIVEMAN	la cassette	129F + 0F
ORANGE ROAD	la cassette	129F + 0F
THE HARD	la cassette	129F + 0F
BLUE SEED 1	la cassette	129F + 0F
D CHASSEUR DE VAMPIRE	la cassette	129F + 0F
CRYING FREEMAN vol 1	la cassette	129F + 0F
MOLDIVER 1 & 2	la cassette	129F + 0F
ICEZELION	la cassette	129F + 0F
MIGHTY SPACE MINORS	la cassette	129F + 0F
ART OF FIGHTING	la cassette	129F + 0F
FATAL FURY 1, 2 & 3	la cassette	129F + 0F
SAMURAI SHODOWN	la cassette	129F + 0F
ARMITAGE vol 1	la cassette	129F + 0F
KISHIN HEDAN vol 1	la cassette	129F + 0F
COBRA Vol 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 & 8	la cassette	139F + 0F
SPACE ADVENTURE COBRA (le film)	la cassette	139F + 0F
PATLABOR 1, 2	la cassette	139F + 0F
STREET FIGHTER THE MOVIE	la cassette	149F + 0F
DRAGONBALL Z	du volume 1 à 11	139F + 0F
	ou les 4 au choix	449F + 0F
NIKI LARSSON TV	les 4 volumes	299F + 0F
	ou la cassette	89F + 0F
SAILORMOON TV	les 4 volumes	299F + 0F
	ou la cassette	89F + 0F
RANMA 1/2 TV	les 4 volumes	299F + 0F
	ou la cassette	89F + 0F
KEN TV	les 4 volumes	299F + 0F
	ou la cassette	89F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE...

(garantie 3 mois)

PLAYSTATION Jap et US + 1 jeu	1790 F + 0
PLAYSTATION Euro + CD démo	1590 F + 0
NEO GEO CD + 1 Jeu	990 F + 0
MEGA CD + 1 jeu	499 F + 0
MEGADRIVE + 1 pad + 1 Jeu	299 F + 0
S. NINTENDO + 1 pad + 1 Jeu	399 F + 0
3 D.O + jeu	990 F + 0

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX NEUFS & D'OCCASIONS DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

Les frais de port : c'est nul ! 3615 Consolplus

0 Francs

... ans déjà ... prix + port gratuit = Les moins chers de France

ON RACHETE CASH

JEUX PSX	150/100 F
JEUX SATURN	130/195 F
JEUX S.NINTENDO	50/100/200 F
JEUX MEGADRIVE	70/130 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F		TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : ....

Prénom : ....

adresse : ....

....

Ville : ....

Code Postal

REGLEMENT

- ☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL
- ☐ CARTE BANCAIRE

  Expire fin

- ☐ CONTRE REMBOURSEMENT

Mars 96

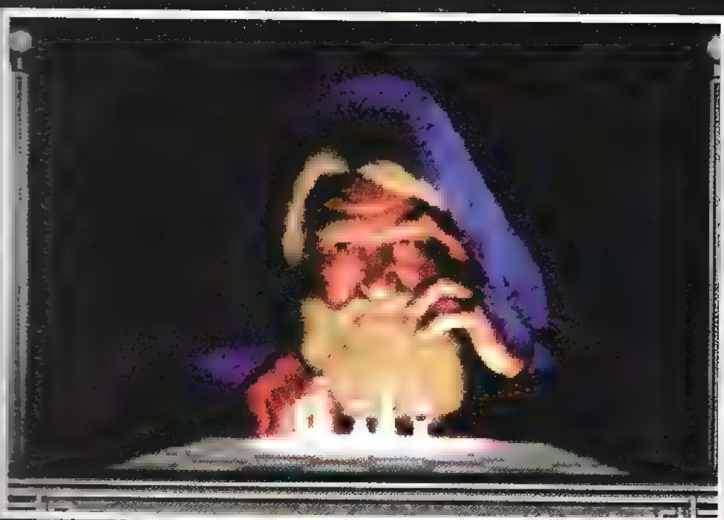
TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AU MAGASIN GAMES 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER - Tél. 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

docpad

Envers et contre tous, la croisade de la connaissance continue avec vos quatre pages préférées, des pages pleines de poésie technique et de mots compliqués. Aprés avois reçu quelques lettres de parents mécontents spécifiant que leurs enfants passent plus de temps à lire Docpad qu'à faire leurs exercices de math, j'ai pris une décision importante : mettre davantage de formules dans cette rubrique. Ainsi, vous ne pourrez plus dire : "Je lis Docpad, maman" mais "Je fais des math, maman !"... Paradoxalement, cette rubrique se vulgarise avec moins de textes et plus de photos. Question formules mathématiques, vous gagnez un mois car ce dossier sur l'intelligence artificielle est divisé en plusieurs numéros dont le premier n'est destiné qu'à vous présenter le concept dans les jeux vidéo d'action, une chance ! Bonne lecture et laissez-vous guider par ce grand rouleau compresseur qu'est la science !

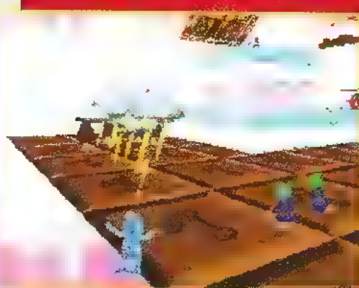
Olivier et Pierre Adane.



UN LEMMING N'A PAS DE CERVEAU !



Quel meilleur exemple que cette saga mettant en scène les Lemmings, ces petits êtres décérébrés aux cheveux verts et au look benêt ! Lorsque vous n'intervenez pas, les Lemmings avancent à la queuleuleu sans réfléchir jusqu'à [illegible] chissent ! Quand ils trouvent un obstacle, ils rebroussent chemin... En fait, les Lemmings ont un comportement basique simple et programmé à l'avance, quel que soit le stage du jeu. Vous trouverez en effet toujours les mêmes réactions comportementales dans le troisième ou le cinquantième stage. Les règles sont simples : quand un Lemmings trouve un obstacle qui bloque sa progression, il repart d'où il vient ; s'il s'agit d'une pente, il la gravit et s'il y a un trou, il tombe. Ces trois règles sont immuables tant que le joueur humain n'intervient pas. Comme vous le savez, le Lemming n'est pas seul, il y en a beaucoup, partout même ! À première vue, c'est le Lemming de tête qui doit vérifier les trois lois précédentes, les autres n'étant mués que par une seule force régie par la loi suivante : un Lemming se trouvant derrière un autre Lemming reproduit les mêmes actions que celui qui le précède ! Si le premier tombe dans un précipice, les cinquante autres feront de même... Voilà une preuve d'intelligence ! Dès que vous intervenez, vous qui êtes muni d'un cerveau, vous pouvez agir sur le jeu en modifiant les capacités d'un ou plusieurs Lemmings. Mais les autres continuent à réagir selon les trois lois précitées. Alors n'allez pas croire que les Lemmings sont idiots, ils utilisent l'intelligence artificielle à son plus bas niveau avec trois instructions seulement !





Quand on se pose la question de savoir ce qui différencie l'homme de l'animal, la réponse n'est pas la taille, la vitesse ou la longévité : un éléphant est plus grand, un léopard plus rapide et une tortue vit plus longtemps. La caractéristique propre à l'être humain est son intelligence. Nous sommes assez intelligents pour nous rendre compte des limites de notre intelligence et sans doute pour créer des machines plus intelligentes que nous. Tel est le but de l'intelligence artificielle. Cette science mathématique, dont je vous parlerai en détail le mois prochain à propos des simulations d'échec, est calquée sur le fonctionnement de notre cerveau. La centaine de milliards de neurones qui composent notre cerveau devraient être capables, un jour, de créer un programme qui puisse apprendre de lui-même. Bien implantée dans les programmes de recherches en mathématique et en informatique, l'IA voit des applications directes dans les jeux vidéo. À partir du moment où vous voyez se déplacer un objet qui réagit selon certains paramètres, et ce jamais de la même façon, vous avez de fortes chances d'être en présence d'une routine basée sur des algorithmes utilisant l'IA.

RALENTISSEMENTS ET VBL

Une des premières applications de l'intelligence artificielle dans les jeux sera sans doute l'analyse de votre façon de jouer. C'est par exemple ce que propose Far East of Eden Zero sur Super Famicom (test dans le cahier import de ce numero). Le jeu élabore des statistiques sur votre façon de jouer, votre comportement et les périodes et durées de jeu. Pour réaliser ce tour de force, le programme du jeu teste le temps que vous passez sur le jeu et aussi la façon dont vous gérez les événements tout simplement en analysant votre façon de progresser. Quand le support permet une sauvegarde (comme sur cartouche, ou sur Memory Card pour les CD), il devient possible d'analyser le nombre de fois ou vous appuyez sur telle ou telle touche, et pourquoi pas la fréquence et les combinaisons. En creant ainsi une base de donnees, le jeu pourra vous accueillir a chaque début de partie, et tel un "maitre controle principal" commenter vos habitudes et vous analyser gratuitement.

SHOOT - THEM - UP : DES JEUX IDIOTS !

Le shooting game classique est tout, sauf intelligent, meme artificiellement ! Au debut des années 80 et pendant dix ans, il a pourtant fait le bonheur de millions de joueurs en arcade et a la maison. Représenté en 2D, il vous propose de piloter un vaisseau qui progresse en vue de profil de manière horizontale ou verticale. Une fois de plus, vous êtes habitué à cet état de fait et n'y trouvez rien a redire. Vous, vous achetez Raiden Project pour vous frotter à des nuées de sprites vengeurs dans les décors les plus beaux. Mais vous êtes-vous déjà demandé si les ennemis qui vous attaquent le font toujours de la même manière ? Oui, sans doute ! D'ailleurs, je vous la pose, moi, la question !

VOITURE

Les courses de voitures sur console évoluent doucettement vers l'intelligence artificielle, mais en version "école maternelle" ! Si les graphismes évoluent, les routines gérant les réactions des voitures adverses ne sont pas poussées pour l'instant. En revanche, le mode "poursuite" que l'on trouve dans Sega Rally permet au programme de faire ralentir les voitures de tête quand vous venez d'avoir un accident, et ce afin de vous permettre de revenir sur eux.

SEGA RALLY
Le mode "poursuite" vous permet de rattraper votre retard quand vous avez trop d'accidents. Le programme ne tient pas compte du réalisme. En mode "deux joueurs" on peut choisir de jouer avec ou sans mode "poursuite".

DAYTONA USA
Dans Daytona USA par exemple, les 39 voitures font leur route sans s'occuper de vous. Et n'allez pas croire que lorsqu'une voiture se rabat brusquement devant vous, c'est pour forcer le passage, c'est simplement pour se placer à la corde.

NEED FOR SPEED
Dans Need for Speed, les voitures adverses viennent vous rentrer dedans et provoquent des accidents.

RIDGE RACER REVOLUTION
Pour la première fois, les voitures viennent vous rentrer dedans quand elles se trouvent derrière vous. C'est encore léger, mais c'est délibéré de la part du programme.

GOLF

Dans une simulation de golf, lorsque vous jouez [illegible], il vous est permis de vous poser la question suivante : la balle est-elle intelligente ? Pourquoi s'élève-t-elle dans les airs dans la direction escomptée, alors qu'elle pourrait [illegible] encore se placer en orbite ! Le joueur [illegible] encore compte lorsqu'un deuxième personnage est joué par la machine. On voit alors le golfeur choisir son club, son angle de frappe et hop, même topo, la balle suit une belle trajectoire parabolique. L'intelligence artificielle n'a pas grand-chose à voir avec ces paraboles en série puisque le programme [illegible] toutes les données relatives [illegible] avant que vous frappiez la balle selon la jauge. Selon la force et l'endroit où vous frappez la balle, cette dernière s'élèvera dans les airs selon une équation mathématique du style y = 1/2gt2 + vt + x dans laquelle (x,y) représente la position de la balle dans le plan contenant la trajectoire. Hou, c'est la seule formule mathématique de ce Docpad ! Les routines du programme de golf se font une joie de [illegible] ainsi la trajectoire de la balle, et [illegible] déjà l'endroit de la chute de cette dernière au moment où vous frappez cette balle ! Il s'agit ensuite, pour le programme, de faire tourner les routines d'affichage d'animations 3D vous montrant la balle s'élever dans les airs [illegible] ensuite à l'endroit prévu par l'équation. Intelligence artificielle inexistante donc, tout est prévu d'avance.

UN MAUVAIS EXEMPLE : LONE SOLDIER (PLAYSTATION)

Petite expérience amusante : vous prenez un jeu d'action 3D comme Lone Soldier, et vous attendez sans bouger pendant quelques secondes à un endroit. Des ennemis arrivent sur vous, jusque-là rien d'anormal. Oh ! Les gens vous tirent dessus, attention. Maintenant, allez sur la gauche en évitant les tirs, revenez sur vos pas, allez sur la droite toujours en évitant les tirs. Que se passe-t-il ? Si vous ne jouez pas comme des handicapés, les ennemis ne vous touchent pas. Continuez à aller et venir sur la même ligne, et vos ennemis resteront en formation bouze à quelques mètres sans rien faire. Quand l'intelligence artificielle sera vraiment utilisée dans les jeux vidéo, les personnages viendront vers vous, se sépareront pour vous encercler et viseront mieux !



Et si j'allais un peu à gauche ?



Non, finalement, je reste au centre, c'est moins dangereux.

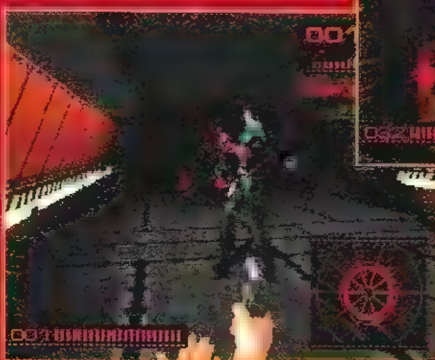


Tiens, je vais à droite et les ennemis continuent à rester au même endroit.

UN BON EXEMPLE : ALIEN TRILOGY (PLAYSTATION)

L'avenir des jeux à la Doom est de proposer des graphismes en polygones comme le fait Lone Soldier. Le problème actuel est que les programmes sont gourmands en instructions chargées d'afficher les polygones. Dans un futur proche, il sera possible de jouer à des jeux en 3D polygonale dans lesquels les ennemis réagiront de manière intelligente : ils posséderont chacun une base de données personnelle réinscriptible, qui enregistrera les données du joueur humain et qui fera réagir et évoluer l'ennemi. Ce dernier ne refera donc jamais les mêmes mouvements, ne passera pas aux mêmes endroits et vous attaquera en anticipant. Dans Alien Trilogy qui sort le mois prochain sur PlayStation, la 3D n'est pas encore là en ce qui concerne les sprites et l'IA est limitée (pas de bases de données). En revanche, les routines de tests ont été travaillées au jour le jour en faisant intervenir un staff d'une cinquantaine de jeunes qui ont testé et retesté, salle par salle, les réactions des ennemis pour que le jeu soit le plus réaliste possible.

Si vous faites la même expérience que dans Lone Soldier, que vous vous la jouez "je reste dans un coin en attendant", voilà ce qui vous arrivera ! L'IA version acidulée !



Lorsque vous tirez dans tous les coins comme dans Lone Soldier, les ennemis réagissent en conséquence, et surtout n'arrivent pas toujours de la même façon.

NBA

La simulation de sports collectifs sur console est le fleuron de l'intelligence artificielle dans les jeux vidéo. C'est un formidable terrain d'investigation en matière d'IA. Dans un jeu de basket, par exemple, les cinq adversaires bougent simultanément (à l'écran ou non) et sont gérés par le programme. Selon les mouvements des joueurs que vous contrôlez par le biais de votre manette, le programme les fait se mouvoir de façon à ce qu'ils contrent vos plans. Mais une fois de plus, les routines de test regardent les positions de tous les joueurs à chaque rafraîchissement d'écran et font agir certains joueurs en conséquence. Un défenseur suit toujours le même attaquant selon une routine, alors qu'un autre suivra la balle. Lorsque vous sautez avec la balle, le défenseur en face fait de même pour vous gêner. Vous avez l'impression que l'intelligence artificielle est là, car les éditeurs de jeux se gargarisent à ce propos. En fait, le défenseur voit ses mouvements reliés à une routine qui teste tous les 25e de seconde ceux de l'attaquant et agit en conséquence en lançant une sous-routine prévue à l'avance. Le jour où un développeur sera capable d'associer à chaque joueur une base de données réinscriptible qui enregistre en temps réel tous les mouvements des adversaires et s'en sert ensuite pour changer de comportement, on touchera l'intelligence artificielle.



Vous servez et l'adversaire se trouve en face.

0,25 secondes se sont écoulées entre votre service et le moment où l'adversaire frappe la balle, soit à peu près dix images plus loin. Le programme a donc eu dix fois le temps de tester la position de la balle et votre position. Il a placé son joueur en conséquence.

Comme le programme a testé votre position au filet, il lance la routine forçant son joueur à tenter un lob.

Vous ne bougez pas exprès (je précise, car c'est Trazom qui joue) et vous voyez le lob réussi. Le programme a fait son travail de test et a lancé la routine prévue. Il s'agit d'IA Light ! Car le programme n'apprend pas et ne progresse pas. Quoi qu'il arrive, il fera toujours un lob de la même manière quel que soit le joueur en face.

TENNIS

Pourquoi ne pas vous montrer des images 3D d'une des dernières simulations de tennis sur PlayStation ? Tout simplement parce qu'en matière de tennis sur console, l'intelligence artificielle n'a pas évolué d'un neurone. Les développeurs ont trop à faire avec la gestion des polygones pour tenter d'approfondir les routines déjà existantes. Prenez Final Match Tennis sur PC Engine, la meilleure simulation de tous les temps selon un mini-sondage personnel (nombre de personnes interrogées : une seule, Trazom). Lorsque vous servez et que vous montez au filet, votre adversaire va soit tenter un passing, soit vous lober. Le deuxième cas est le plus souvent utilisé comme sur les clichés. Il s'agit d'une portion du programme (une routine) qui teste la position de la balle à chaque rafraîchissement d'écran ainsi que celle du joueur adverse. Le programme n'est pas intelligent, il teste simplement des positions et réagit en conséquence en lançant les sous-routines adéquates. Mais le joueur adverse n'apprend pas votre façon de jouer pour l'adapter en conséquence ou encore la mémoriser pour la prochain match.

LE PISTOLET VIRTUA COP NE MARCHE PAS SUR LES TV 100HZ

Si cette info n'est pas un scoop pour vous, c'est que vous avez déjà acheté Virtua Cop et que vous avez essayé de le faire fonctionner sur votre tout nouveau téléviseur très grand et super moderne 100 Hertz ! Le jeu tournait, mais pas avec le pistolet. Pourquoi ? Parce qu'il s'agit d'un pistolet qui utilise la technique des infrarouges et envoie un rayon testant les images qui s'affichent sur votre écran. Ces images s'affichent à raison de 25 images par seconde en France : les lignes impaires d'une image s'affichent en 1/50e de seconde et les paires de la même image en 1/50e (la fréquence d'affichage étant de 50 Hz). Quand vous ajoutez ces deux durées, cela donne 1/25e. Au Japon, la fréquence d'affichage est de 60 Hz, ce qui donne 30 images par seconde. Dans un cas comme dans l'autre, le flingue pour Saturn est réglé pour tester des images qui s'affichent dans cet ordre de fréquence. Dès que l'on passe à 100 Hz, comme c'est le cas pour de nombreux modèles récents de tubes cathodiques, le pistolet ne sait plus où il habite et vous ne faites plus mouche, les images défilant à 50 images par seconde au lieu de 25. Vous serez prévenu, et je répète : ce n'est pas une question de taille d'écran ou de 16/9e, c'est un problème de fréquence d'affichage.

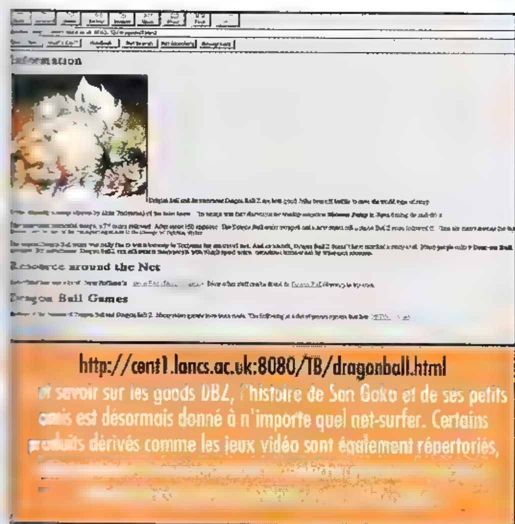
FIN

[illegible] passe aux jeux sérieux avec les quelques wargames et jeux de réflexion [illegible] sur console. Vous saurez tout de Chessmaster et Panzer General sur PlayStation. Des universitaires en intelligence artificielle vous expliqueront comment on applique ce qu'on apprend [illegible] donnera-t-il des idées.

KAMEHA-MEH

Premier volet de notre saga "L'Animation sur Internet" : Dragon Ball (Z). Les quelques archétypes fantasmés de la perfection masculine, les cheveux blonds, les yeux verts, qui surfent dans les réseaux font des ravages. Pour preuve, le cyber-aventurier courageux ne reculant devant rien - ou presque - tombe sur une dizaine d'adresses sur le Web, moins de cinq secondes après avoir entré le titre de la série dans l'espace prévu et cliqué sur l'icône "search".





http://cent1.lancs.ac.uk:8080/TB/dragonball.html
…t savoir sur les goods DBZ, l'histoire de San Goku et de ses petits amis est désormais donné à n'importe quel net-surfer. Certains produits dérivés comme les jeux vidéo sont également répertoriés,

Les fans de la série conçue et animée, à l'origine, par Akira Toriyama, manga-ka de génie, se rencontrent chaque samedi dans les salles combles des magasins spécialisés ou... sur le Net. "Les Américains refusent la culture nippone", entend-on souvent. Et cependant, certains fanatiques de Dragon Ball et sa suite vivent outre-Atlantique et s'en donnent à cœur joie quand il s'agit d'évoquer leur passion via un clavier d'ordinateur. Dans l'ordre des adresses trouvées, la toute première à paraître à l'écran fait référence aux "DBZ Headquarters" (quartiers généraux de DBZ). La petite main - qui s'affiche une fois le curseur de la souris simplement posé sur la ligne colorée indiquant l'adresse du site - s'agrippe désespérément aux lettres, nombreuses et variées. Une pression, et le voyage commence. S'ensuit une image d'un gris pâle striée petit à petit de logos DBZ : les headquarters tant désirés ouvrent leurs portes aux admirateurs de tout bord. Les lignes dévoilent graduellement leurs secrets et celui pour lequel les noms de Son Goku et Vegeta étaient jusqu'alors inconnus se retrouve en plein cœur d'un territoire pour le moins étonnant ("Il est vrai que ces champignons avaient un goût bizarre ce midi !" se dit-il soudain). Ce site propose une multitude de services aussi

A SUR LE NET



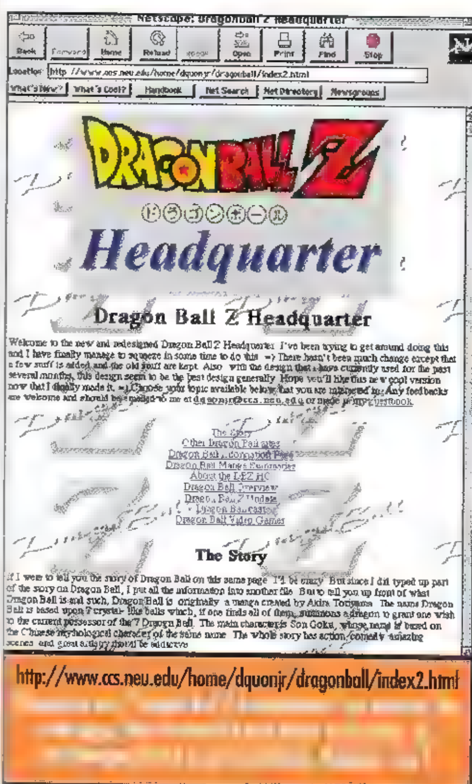
http://www.tcp.com:8000/pub/anime-manga/sorted/Dragonball/Images/

intéressants les uns que les autres. Il permet au néophyte d'aller fouiller dans le background historique des personnages, de lire le compte-rendu détaillé de chaque épisode de la série animée ou du manga, voire de plonger au centre de l'univers dragonballzedien, petite planète parmi tant d'autres sur Internet. L'ensemble des sites les plus fréquentés et les plus complets sur le sujet y est répertorié. De quoi tenir des heures durant, en classe, lors d'un exposé, ou d'être incollable sur un QCM élaboré par une troupe de camarades mal intentionnés. Certains maniaques - de ceux qui regardent l'émission "Sexy Zap" avec insistance chaque semaine, par exemple - ont même poussé le vice à son extrême en décortiquant méticuleusement l'œuvre de Toriyama. Sous le titre de ' Dragon Ball Character Name Reference", se trouve ainsi une liste de comparatifs originaux. "J'ai décidé de regrouper l'ensemble des noms des personnages imaginés par le dessinateur pour voir ce qu'il en résulterait. Mes premières conclusions sont les suivantes : 1/ tous les personnages de l'Armée du Ruban Rouge ont des noms de couleurs, exception faite de Zombie #8 (Hatchan) et du robot Metallic ; 2/ les sbires de Piccolo ont des noms d'instruments ; 3/ la majorité des maîtres en arts martiaux (sauf Mutaïto) ont des noms qui rappellent certains animaux et 4/ un grand nombre de participants aux aventures mouvementées de Son Goku ont des noms de mets, de légumes, etc." Une étude digne de figurer en bonne place dans le "Guiness Book", non ? Et encore, ce n'est rien comparé au malade qui s'est farci les arbres généalogiques (près d'une heure d'impression sur feuille blanche) de chaque intervenant de la série, du manga et des divers films !!! Seuls les plus téméraires - insomniaques et amateurs de Guronsan - sauront que Yamcha est un plat, Oolong, le cochon mutant, un thé ou encore que Kakarot = carotte et Rikuum = crème. À moins qu'ils ne préfèrent s'attarder sur le nom du Dr. Gero, l'inventeur des cyborgs, qui est en fait l'onomatopée d'un haut-le-cœur !?? Vous inquiétez pas les p'tits gars, j'ai déjà réservé une chambre double à l'hôpital Saint-Anne !

ET POUR LES MÉGA-FANS...

Vous souhaitez connaître le titre de chaque épisode, du premier au cent cinquante-troisième ? N'hésitez plus et rentrez : http://www.pixi.com/~shenlon/dblist.html

Pour les plus fanatiques des fanatiques de Dragon Ball, le méga arbre généalogique de tous les caractères de la série : http://www.umd.umich.edu/~roshi/Dragonball/dbztree



http://www.ccs.neu.edu/home/dquonjr/dragonball/index2.html



http://www.umd.umich.edu/~roshi/DRAGONBALL_miscum.html
http://www.umd.umich.edu/~roshi/DRAGONBALL_SUMMARIES.html

anim'pa

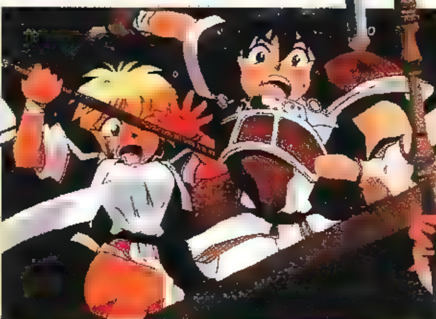
Bonjour à vous, amis du manga et de la japanimation. Voici ce mois-ci un Animepad qui explore le monde mystérieux du doublage. Nous avons décidé de vous montrer comment ça se passe, en attendant de voir une fois prochaine les coulisses du sous-titrage. Pour le reste, vous ferez connaissance avec Fam et Ihrlie, deux exploratrices de charme, sans oublier une sélection de vidéos et les news, surtout axées sur la France car l'année 1996 promet d'être décidément très riche.

Oliv'Gotoon



FAM & IHRLIE

Comme Zenki, qu'on vous a présenté le mois dernier, voici notre petit coup de cœur en Import, c'est-à-dire un dessin animé qui n'est pas encore sorti en français et qu'on peut trouver en japonais en Laser Disc dans toute bonne boutique d'importation. Cette série qui se compose de quatre épisodes vidéo de trente minutes, s'intitule «Ruin Explorer Fam & Ihrlie». En fait, il s'agit ni plus ni moins d'une version féminine d'"Indiana Jones" où Harrison Ford serait remplacé par Ihrlie, une jeune fille aussi charmante que sexy. Elle est accompagnée par Fam, une ravissante petite elfe, un peu tête en l'air, et qui possède quelques pouvoirs de magie (comme tout elfe qui se respecte). À la recherche de trésors perdus dans des châteaux ou des pyramides, elles sillonnent toutes deux le monde. Malheureusement, elles sont souvent la proie de brigands ou de personnages peu recommandables qui font mine de les aider, mais n'attendent en fait qu'une occasion pour leur dérober le trésor tant convoité. Créé par Kunihiko Tanaka (déjà papa d'une série d'OAV appelée Key The Metal Idol), Fam & Ihrlie est une série très divertissante. Le scénario est assez classique : les graphismes soignés, les gags bien amenés et de belles musiques au style très classique signées Masamichi Amano (Urotsukidôji, Giant Robo) jouées en France par un orchestre de Versailles, vous feront passer un bon moment. Espérons qu'une sortie en français permettra un jour au plus grand nombre de découvrir ces exploratrices. Des rumeurs disent que ça pourrait fort bien se réaliser.







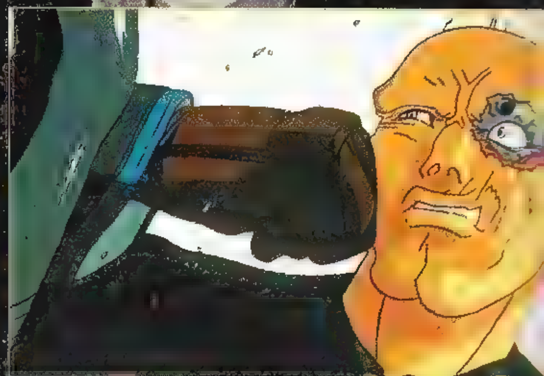
ad あにめぽと



VIDEO BLACKJACK VOL 2

Second volet et seconde histoire du fameux docteur créé par Osamu Tezuka (père du dessin animé nippon), intitulé «le jeu de la procession funéraire». Cette fois-ci, Blackjack vient en aide à Rié, une lycéenne dont les amies sont toutes mortes par accident ou par suicide. Coïncidence ? Sûrement pas... et Blackjack devra opérer une survivante tombée dans un profond coma pour trouver la solution à ce tragique mystère.
Rien à dire sur le scénario qui vous accroche à votre siège durant 50 minutes palpitantes. Rappelons que chaque volume de Blackjack raconte une histoire, et que les deux premiers sont disponibles pour l'instant en VO sous-titrée. Une version doublée est en préparation et devrait sortir en avril chez AK Vidéo.

VIDEO ARMITAGE III



© Pioneer

Armitage, c'est une policière qui vit sur la planète mars. Elle mène une enquête sur une salle affaire de meurtre en compagnie d'un policier qui déteste les robots et les cyborgs. La victime est une ancienne chanteuse, et le meurtrier se plaît à faire remarquer qu'elle était en réalité un cyborg hyper-perfectionné qui a berné tout le monde. Il annonce aussi qu'il va tuer tous les cyborgs de ce type, et qu'il a une liste... Une course contre la montre commence. Armitage III bénéficie de dessins sympa, quoiqu'un peu exagérés côté «sado-maso» car le dessin animé n'est vraiment pas comme ça. L'animation est malgré tout un peu inégale, et on passe d'un générique génial à une scène très statique par exemple. C'est en tout cas le premier volume d'une série de deux chez Kaze Animation.

VIDEO FATAL FURY 1 A 3



Les amateurs de jeux vidéo connaissent bien ce titre. C'est Manga Power Video qui nous propose ici trois cassettes contenant les trois dessins animés mettant en scène les principaux héros du jeu. Terry et Andy Bogard, Joe Higashi et la sulfureuse Maï vous emmèneront dans différentes histoires où les combats sont de rigueur avant le reste. Les deux premiers volumes correspondent chacun à un téléfilm de qualité correct, mais sans plus ; tandis que le troisième volume contient le fameux film cinéma qui était sorti au Japon durant l'été 93 pour concurrencer le film de Street Fighter II. Autant vous dire que là, vous en avez plein la vue. L'animation est bonne, les décors splendides et l'histoire vous emmènera dans une quête à l'armure d'Alexandre le Grand. Le doublage est correct, les génériques originaux conservés, que demander de plus ?

anim'paad

LE DOUBLAGE

Le doublage est une des parties les plus importantes dans l'adaptation d'un dessin animé en français. Choisir les bonnes voix, les bons textes, et rentrer dans la peau du personnage, voici un travail bien plus difficile qu'il n'y paraît et bien souvent méconnu. Pour savoir comment se passe le doublage d'une vidéo que vous achetez dans le commerce, nous avons suivi de très près l'adaptation des épisodes vidéo inédits d'Orange Road (Max et Cie) qui sortent actuellement chez Kaze Animation.

Première étape, la traduction suivie de très près par l'adaptation. Dans ce cas précis, Kaze fournit déjà une traduction française, mais il arrive que la personne qui va adapter traduise elle-même directement de l'anglais par exemple. Adapter, c'est quoi ? C'est faire en sorte que les phrases soient de la même longueur que la VO et trouver des mots qui correspondent aux mouvements des lèvres (ça s'appelle le «lipsing»). Évidemment, ce travail est plus compliqué pour un film live que pour un dessin animé où la bouche est juste ouverte ou fermée. Le texte qui sera joué par les comédiens est inscrit sur une «bande rythmo», un petit film transparent qui défilera en étant projeté sous l'image. Ainsi, le comédien n'aura-t-il plus qu'à jouer son texte au moment où il passe sur un repère situé à gauche de la bande, et si tout va bien, son texte tombera pile poil comme il faut. Faire l'adaptation et préparer la bande rythmo est assez long. Il faut compter 3 jours pour un épisode de 25 minutes et 10 jours non stop pour un film de 1h30.

La seconde étape c'est le doublage. Un écran où une télé diffuse le dessin animé et en dessous (ou au-dessus comme c'était le cas ici) défile le texte sur la fameuse bande rythmo. Le nom du personnage qui doit parler est inscrit en marge, et le comédien doit avoir un œil sur le texte et un autre sur le programme. Il est debout et le plus étonnant, c'est de voir l'aisance avec laquelle il joue toutes sortes de situations sans les vivre ! Pour le doublage d'Orange Road, Kaze a choisi de garder les voix de la série TV. Éric Etcheverry, Dorothée Jemma et Joëlle Guigui, les voix de Kyosuke (Max), Madoka (Sabrina) et Hikaru (Pamela) ont dû réécouter de vieux épisodes pour retrouver le bon ton. Pas facile, car la série avait été doublée en 1989 ! Il faut environ une demi-journée pour enregistrer un épisode sous l'œil attentif de la directrice de plateau qui dirige les comédiens.

Troisième étape, le mixage qui consiste à mélanger les voix françaises avec la version internationale fournie par les Japonais, et qui contient les bruitages et les musiques. Il faut d'ailleurs très souvent ajouter des bruitages manquants ou des ambiances, des bruits de fonds, du vent, qui rendent le son moins plat. Une journée est nécessaire pour faire un bon mixage.

Enfin, dernière partie, pour livrer un produit prêt à être dupliqué, il faut faire les titrages, les bandes annonces, les logos qui viendront habiller le dessin animé.



Détection et adaptation. Anne-Marie inscrit le texte sur la bande rythmo. Il sera plus tard calligraphié pour être très lisible le jour de l'enregistrement.



Mixage des voix dans le studio son.



Enregistrement des voix avec, de gauche à droite : Dorothée Jemma, Eric Etcheverry et Joëlle Guigui.



Le plateau de doublage et la régie son. On aperçoit au-dessus de l'écran la bande rythmo sur laquelle le texte défilera. Il faut lire le texte lorsque celui-ci atteint le trait noir à gauche.



Montage final avec insertion des titres en français.

GALAXY EXPRESS 999 © Toei Animation

Quelques questions...

François Avisse, le patron du studio de doublage, a bien voulu nous donner quelques précisions sur le doublage.

Est-ce qu'on double de la même façon une série live et un dessin animé ?

- F. Avisse : Non pas du tout ! Pour la série live, le moindre gros plan et le «lipsing» ne seront pas les mêmes, et l'adaptation demandera plus de temps et d'efforts. Pour les acteurs, c'est un travail également plus important car il faut qu'ils rentrent dans la peau du personnage.

- J : Qui choisit les acteurs et comment ?

- F. A: Ça dépend du client. La plupart du temps, ce travail revient à la directrice de plateau. Elle me les soumet, puis j'appelle le client qui en général connaît les voix, et approuve ou pas. D'autres fois, le client impose une voix qu'il a entendue dans telle série. Quant au choix, ce n'est jamais physique, mais vraiment par rapport à sa voix que j'ai en tête.

- J : Vous vous fiez à la VO ?

- F. A : Non, rarement. On essaye d'éviter, surtout quand la VO est japonaise car le ton est très aigu et beaucoup plus théâtral. Pour que ça plaise au public français, il vaut mieux adapter. Parfois pourtant, le client veut que ce soit exactement comme dans la VO., et dans ce cas-là, on fait ce qu'il demande.

Pourquoi entend-on parfois de très mauvais doublages ?

- F. A : Ça dépend de plein de choses. Le plus important, c'est déjà l'ambiance sur le plateau. Certains acteurs ne peuvent être mélangés avec d'autres, sinon l'ambiance est désastreuse et ça se ressent dans le dessin animé. Le budget y est aussi pour beaucoup, car si un client me dit : «Je vous donne 300 F et vous me faites un doublage», un seul acteur sera à la fois directeur de plateau, ingénieur du son... Certains studios fonctionnent malheureusement comme ça.

Comment devient-on comédien ? (question posée à Olivier Korol, comédien)

- O. K : C'est souvent une opportunité. Il y a d'abord le circuit classique de l'acteur qui passe par le conservatoire, qui fait du théâtre, et qui peut arriver à la télé, au cinéma, dans la pub ou au doublage s'il possède une voix particulière par exemple. En fait, le principal, c'est d'être avant tout comédien et de pouvoir faire plusieurs choses et pas seulement du doublage. C'est un métier qui est très dur, et ça ne s'improvise pas.

- F. A : Le vrai miracle à la fin, si le travail est bien fait, c'est qu'on doit oublier que c'est doublé.

Remerciements à Kaze Animation et à François Avisse pour son accueil.

VIDEO MIGHTY SPACE MINNERS VOL. 1

Premier titre avec Iczelion de Dragon Vidéo, un nouvel éditeur. Doublé très correctement en français, ce dessin animé change de ce qu'on a l'habitude de voir. Les graphismes de Toshihiro Kawamoto (Gundam 0083) vous surprendront un peu au début quant à l'histoire, qui vous emmènera dans l'espace en 2060 non loin de la Terre. Sur un astéroïde, une usine bat son plein pour extraire un minerai précieux. Le jeune Ushikawa, 12 ans et fils de mineur, est déjà un as du pilotage et compte bien se distinguer dans ce travail. Mais voilà qu'un satellite s'emballe et tire sur nos travailleurs... Une cassette sympa qu'on aurait cependant aimé un peu plus longue (elle ne contient qu'un seul épisode de 30 minutes sur les deux de la série).

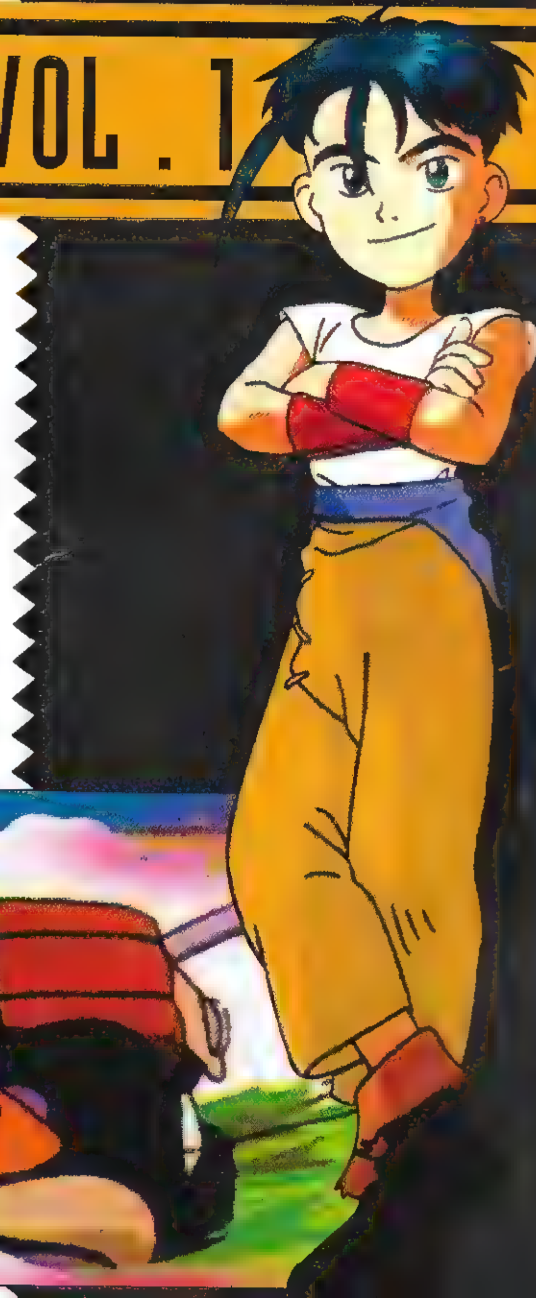




VIDEO FINAL FANTASY VOL. 1



Voici enfin en français le dessin animé inspiré du célébrissime jeu vidéo. Gardons le mot «inspiré» car de l'histoire du jeu, vous ne retrouverez pas grand-chose hormis quelques repères géographiques et une princesse. Il n'en reste pas moins un excellent dessin animé réalisé en 1994 par Tarô Rin (Megalopolis, X2, Gunnm) avec là encore des graphismes un peu surprenants mais pour le moins originaux. L'histoire se déroule sur la planète R. où Linary, la petite fille du gardien du cristal fondamental du vent qui a été volé, part à la recherche de celui-ci, accompagnée de Pritz, jeune garçon téméraire. Il est dit que celui qui parviendra à réunir les quatre cristaux fondamentaux pourra régner sur l'univers. Ce premier volume contient les deux premiers épisodes d'une série de quatre. Seul ombre au tableau, le doublage est absolument calamiteux ! Nous vous conseillons plutôt de patienter jusqu'en avril qui devrait voir la sortie d'un coffret avec les deux cassettes en VO sous-titrées accompagnées du storyboard (le plan en BD qui sert à la fabrication du dessin animé), le tout présenté dans un coffret illustré par Yoshitaka Amano (dessinateur du jeu vidéo).





CD AUDIO

Animusik est un nouveau label musical que vient de créer AK Vidéo. Il permettra de retrouver en CD des musiques de dessins animés. Trois CD viennent de sortir : d'abord un single de Cobra contenant le bon vieux générique français avec la version karaoke. Ensuite, deux CD album, un sur Vidéo Girl Ai et sur Oz (une série peu connue). Pour les deux derniers, il s'agit exactement des mêmes CD qu'au Japon, écrits en japonais. Seul le prix change et devient beaucoup plus abordable qu'à l'Import. D'autres titres sont déjà annoncés comme Lodoss, You're Under Arrest et les musiques de... Cobra.



© All Rights Reserved



SCOOP

Le manga de City Hunter va enfin paraître en français ! Ce sera aux éditions "J'ai Lu" au format livre de poche. On vous tient au courant pour la suite. Cet éditeur prévoit également Dragon Quest Dai no daibôken plus connu sous le nom de Fly.





© Bird Studio / Shueisha / Toei Animation

DBZ NEWS

291 ! C'est le nombre d'épisodes que compte au total la série TV de Dragon Ball Z. Le dernier épisode où Son Gokû part éduquer Oob, la réincarnation de Boo a été diffusé le 31 janvier. Mais les Japonais n'ont pas dû attendre très longtemps pour voir arriver la suite, Dragon Ball GT comme nous vous l'expliquions dans le précédent numéro. Dragon Ball GT a débuté le 7 février. Complètement inédite, cette série se déroule, je vous le rappelle, une dizaine d'années après la fin de DBZ. GT signifie Grand Touring (Grand Voyage) puisque Son Gokû a été rajeuni, il est redevenu comme au début de Dragon Ball et il part chercher un remède en compagnie de Trunks et Pan (la fille de Son Gohan et Videl). Voici à présent quelques précisions par rapport à ce qu'on vous a dit. Si Son Gokû a rajeuni, c'est à cause de Pilaf qui a fait ce vœu grâce aux boules de cristal. Le problème, c'est que les boules ont été dispersées à travers l'univers, et Gokû part les retrouver. Du fait qu'il soit redevenu plus jeune, il a perdu la plupart de ses pouvoirs et retrouvé sa force d'antan. Il est donc accompagné de Trunks devenu adolescent et expert en mécanique. Il est aussi amoureux de Pan. Ils voyagent tous les trois à bord d'un vaisseau capsule qui fonctionne à l'eau. Enfin, ils ont avec eux un petit robot appelé Guile programmé pour détecter les boules de cristal.
Et puis, petite précision à propos de la sœur de Trunks (restée sur Terre) : nous l'avions appelée Bura, mais son vrai nom est Bra, ce qui signifie soutien-gorge. Sympa comme nom, pour la sœur d'un caleçon !

FLASH

- Sortie en vidéo au Japon du premier épisode d'une série de 13 d'un tout nouveau Gundam (le plus célèbre des robots japonais) qui s'annonce très prometteur...
- C'est confirmé, un nouveau film d'Orange Road (Max et Cie) sortira bien en juin au cinéma aussi au Japon.
- En avril, en France, la collection Mangaland viendra s'enrichir de nouvelles cassettes d'épisodes de série TV bien connues comme Lamu, Adrien sauveur du monde, le petit chef et l'Académie des ninja.
- Après le film 8 de Dragon Ball Z, Shuriken Vidéo devrait sortir deux autres films en Laser Disc Vidéo : Saint Seiya Film 4 (le dieu des enfers) et le film de Ken le survivant.
- AK Vidéo vient d'acheter la splendide série Please Save My Earth, encore peu connue en France mais qui a fait un carton au Japon en 94. Trois cassette pour six épisodes sont prévues en sous-titré et doublé à partir de mai sous le titre de «Réincarnations».
- N'attendez pas le film de Sailor Moon en vidéo... il sortira en fait au cinéma dans toute la France le 24 avril.
- Le doublage français de Mon voisin Totoro de Hayao Miyazaki est terminé. Reste à trouver un distributeur pour assurer la sortie du film au cinéma. Si Canal+, qui s'en occupe, ne trouve personne d'ici la fin de l'année, le film sortira directement en vidéo.
- Manga Vidéo sort l'artillerie lourde ce mois-ci avec Macross Plus, les Ailes de Honneamise et Ninja Scroll. Disponibles à partir du 4 mars.
- Takeru, fameuse BD de Buichi Terasawa (auteur de Cobra) réalisée en couleur par ordinateur vient de paraître en français chez Star Comics, un nouvel éditeur italien.
- Dragon Vidéo prévoit la sortie en vidéo des 26 épisodes de la belle série Blue Seed de Yuzô Takada (auteur de 3x3 Eyes).
- Kamui no ken, excellent film cinéma de samouraï sortira prochainement en version française chez Katsumi Vidéo.
- Le film de Yû Yû Hakusho sort enfin ce mois-ci (Si ! si ! promis !) chez Tonkam Vidéo en version originale sous-titrée.
- Également de cet auteur, on retrouvera les délirantes OAV de Nuku Nuku chez AK Vidéo en revanche.
- Double Dragon est un dessin animé américain produit par DIC tiré du célèbre jeu. Il arrive chez nous sur France 2 le samedi matin.
- San Ku Kaï repasse actuellement sur Série Club sur le Câble chaque samedi et dimanche vers 11h00. Allez donc voir le courrier de Greg pour plus de détails.



© Ashi Production

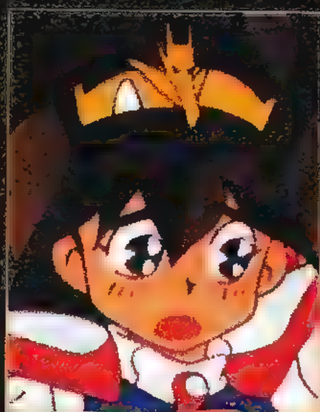
[redacted]



© Sunrise



© Madhouse



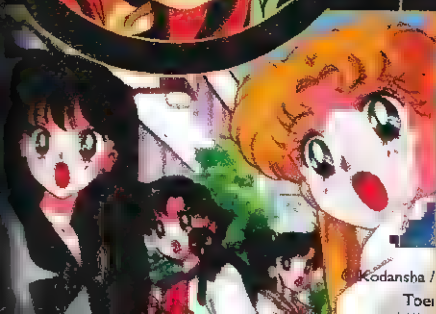
© Sunrise



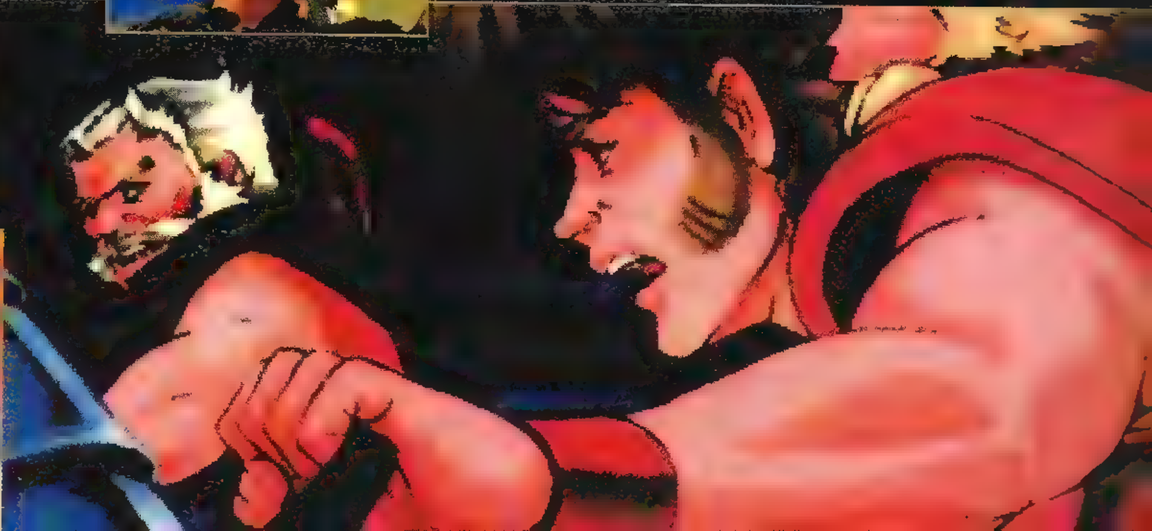
© Studio Ghibli



© Victor Ent.



© Kodansha / Toei



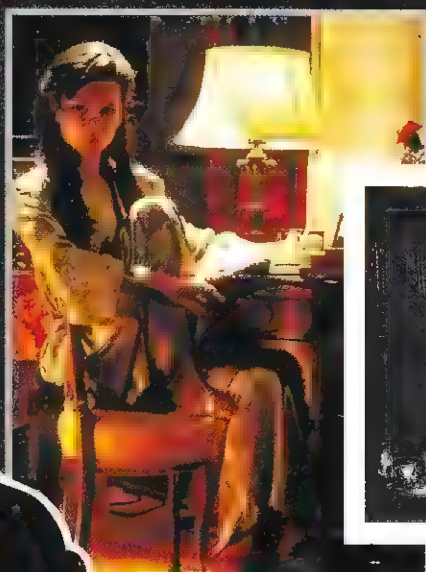
© Buichi Tera

cinéma

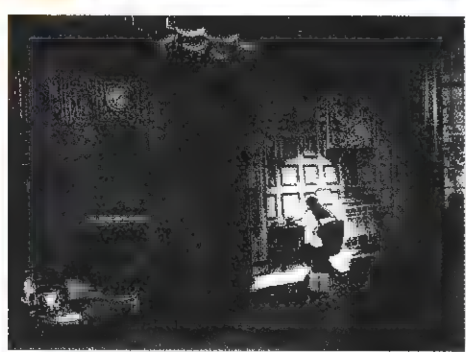
par Eric Pavon

Ce mois-ci, commence notre cycle spécial «Crying Freeman» ! Tout simplement parce que c'est le film le plus attendu de l'année à Joypad, qu'il est réalisé par Christophe Gans, un Français bourré de talent, et que l'on peut déjà vous dire que tous les fans de mangas et les autres trouveront le film formidable. Une histoire complètement fidèle à la réalité, comme vous allez pouvoir le constater dans cette double page qui reprend les principales scènes du tome 1. Suite le mois prochain avec le tome 2 et une interview de Christophe Gans.

Crying Freeman PART ONE

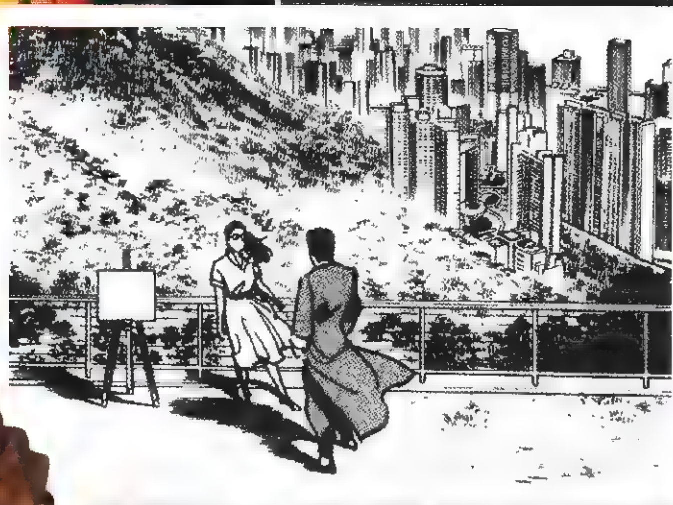


Elle s'appelle Emu Hino. Elle a toujours 29 ans, mais ne pense pas avoir l'occasion de fêter son trentième anniversaire...





...la raison en est simple. Elle a été témoin du meurtre d'un truand japonais à Hong Kong. Le tueur lui a dit son nom : Yo. En Chine, cela signifie qu'elle sera la prochaine de ses victimes. Le tueur en question est beau, élégant et possède un drôle de signe particulier : il pleure dès qu'il commet un crime. Son nom de code : «Crying Freeman».







Ho Hinomura, alias «Crying Freeman», travaille pour la maffia chinoise. Il se rend à Tokyo pour éliminer le chef des yakuzas, le visage caché dans un masque de démon.









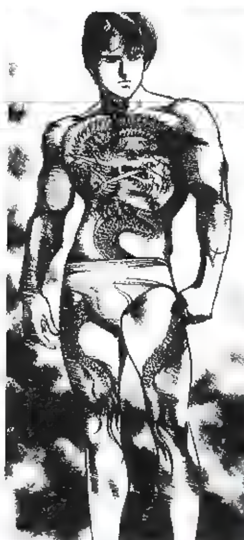
Freeman arrive chez Emu pour la tuer, mais celle-ci lui demande une faveur. Encore vierge à son âge, elle veut se donner à Ho avant de mourir.







Le plus fou, c'est que Ho est puceau lui aussi! Leur scène d'amour va nous donner l'occasion de découvrir les tatouages de dragon, signe de son appartenance au clan des «108 Dragons», qui décorent son torse imberbe.





Le câlin est écourté par l'arrivée de Ryuji «lame de rasoir», le tueur attitré des yakuzas japonais, dont le patron a été exécuté par Freeman.





Après un terrible «gunshot» dans l'appartement d'Emu, cette dernière reçoit une balle et Freeman, qui ne veut pas la sacrifier, l'emmène à l'hôpital.







La suite ? Vous la découvrirez en allant au cinéma ou bien en achetant les deux premiers volumes de ce fantastique manga édité par Glénat (son prix 47 francs). Vous comprendrez ainsi la véritable histoire de ce tueur qui, pour l'anecdote, était jadis potier. Mystère !!!

Merci à François Frey & Anne-Marie [illegible]

par Éric Pavon



Heat

Les deux plus grands comédiens du monde réunis pour la première fois à l'écran. «Heat» est un polar noir, violent, passionnant et à ne manquer sous aucun prétexte.

LA CHASSE EST OUVERTE...

«Ça va ? Je te paie un café ?». Il aura fallu attendre les deux tiers du film avant de voir De Niro et Pacino face-à-face et les entendre se parler pour la première fois devant une caméra. La conversation qui suit, dans un bar, figure déjà un des grands moments de ce second siècle du cinéma qui commence. Deux heures plus tôt, le film s'ouvre sur le braquage d'un fourgon blindé. Le TSR de la bande, c'est Neil McCauley (Robert De Niro). Un criminel diablement intelligent et endurci par sept années de détention dans un quartier de haute sécurité. À sa gauche, le Trazom de service, Michael Cheritto (Tom Sizemore, également dans «Strange Days» - voir page suivante) qui sert de chauffeur et tireur (c'est bien la seule différence avec Traz). À sa droite, Chris Shiherlis (Val Kilmer), un jeune perceur de coffre-forts, qui possède la même chevelure que Greg. Le hic vient d'un nouveau venu dans la bande : Waingro. Genre très balèse et pas fin du tout. Un regard de travers, et il vous colle un pruneau entre les deux yeux. À cause de cette «bavure», la chasse commence entre la bande de McCauley et un petit flic aussi teigneux que Kendi jouant à Virtua Cop.

CACHE-CACHE PARTIE !

Le gnome en question, c'est Vincent Hanna (Al Pacino). Petit par la taille certes, mais immense par le talent. Il joue un flic instinctif qui aime le danger et qui poursuit sans relâche ses proies. Un vrai fauve, efficace dans le boulot, mais nul pour construire une famille. Sa énième femme a tout compris quand elle lui balance : «Tu vis avec les restes des morts». Tout le suspense repose donc sur l'affrontement à distance de McCauley et de Hanna. Un jeu du chat et de la souris où les rebondissements sont nombreux et où chacun se fait piéger à tour de rôle. Et c'est sacrément jubilatoire ! L'autre intérêt de «Heat», c'est qu'il raconte en près de trois heures le destin d'une dizaine de personnages, qu'il s'agisse de flics ou de «bad guys», attachants au possible. Bons ou méchants. Le réalisateur Michael Mann («Le Solitaire», «Le sixième sens», «Le dernier des Mohicans») signe avec «Heat» l'un des plus beaux polars de ces dernières années.





© PROD



© PROD

UN FILM DE MICHAEL MANN AVEC AL PACINO, ROBERT DE NIRO, VAL KILMER... DURÉE : 2H50. SORTIE LE 21 FÉVRIER

UN FILM DE KATHRYN BIGELOW
AVEC RALPH FIENNES, ANGELA BASSETT.
DURÉE : 2H25.
SORTIE LE 7 FÉVRIER.



© PROD



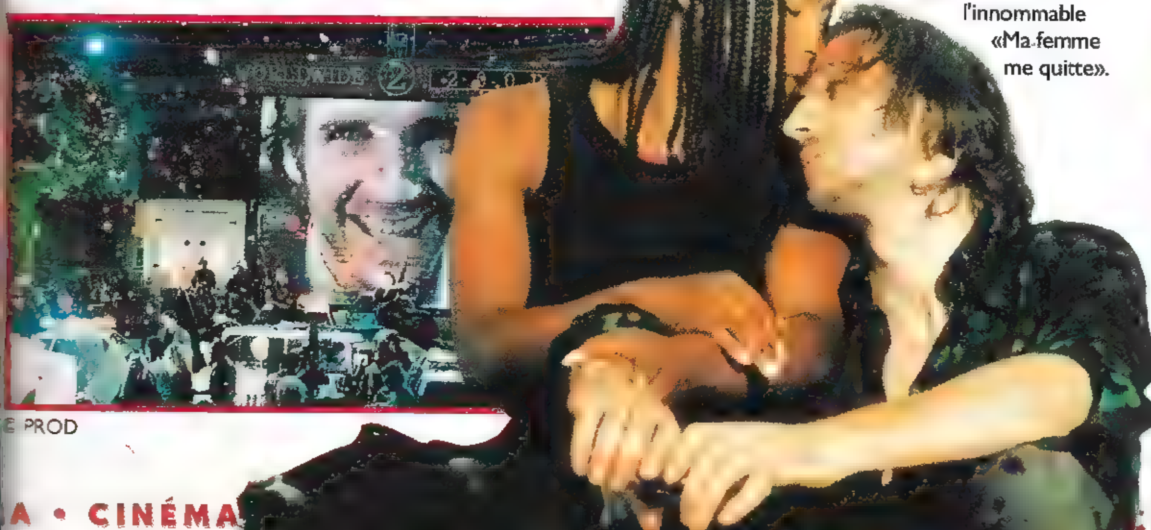
© PROD

Strange Days

Los Angeles, le 30 décembre 1999. Bonjour l'ambiance dans la rue. Ce n'est pas tout à fait la guerre civile, mais ça y ressemble. La Garde Nationale est partout, les voitures brûlent, les pilleurs sont partout, les cotillons sont remplacés par les matraques et les flingues. Le Nouvel An promet d'être chaud. Il va l'être. Une ville sous haute surveillance depuis l'assassinat d'un leader noir mi-prophète, mi-rappeur. Un seul témoin a assisté au crime : une prostituée. Une certaine Iris qui, en dehors de ses passes, enregistre des clips sexy pour Lenny Nero, l'ex-copain de sa meilleure amie Faith (Ralph Fiennes, excellent comédien vu dans «La liste de Schindler», où il jouait l'officier nazi, et dans «Quizz Show»). Ce dernier est un dealer de rêve : il fournit des CD-Rom virtuels clandestins qui permettent à ses clients de vivre «en direct» des expériences incroyables grâce à une nouvelle technologie : le «SQUID». Il s'agit d'un casque muni d'électrodes et connecté à un lecteur : une fois en marche, il plonge l'utilisateur en immersion sensorielle totale. Au programme : braquage de banques ou de magasins, drôles de parties... L'aventure sous toutes ses formes et sans le moindre risque. Mais lorsqu'Iris est assassinée, Lenny prend peur pour Faith et enquête à sa façon, assisté de Mace, une femme chauffeur aussi belle que douée pour les arts martiaux. Bien entendu, Mace est amoureuse de Lenny qui en pince pour Faith laquelle aime ????. Si on vous le dit, il n'y a plus de suspense !

ÉCHEC VIRTUEL !

«Strange days» aurait pu être le «Blade Runner» des années 90. D'abord par son look futuriste, puis par son héros, ex-flic paumé et désabusé qui va se "retrouver" au fil de son enquête. On est loin des flics survitaminés habituels dans ce genre de production. Bide monumental aux États-Unis, «Strange Days» n'est pas un mauvais film. D'abord parce que c'est une idée originale de James Cameron («Terminator», «Abyss», «True Lies») et que James Cameron n'a que des bonnes idées. La réalisation de Kathryn Bigelow est également spectaculaire et efficace. Pourtant, «Strange Days» ne dépasse pas le stade du bon divertissement. Peut-être à cause de ses 20 minutes de trop et de sa fin trop théâtrale et grand-guignolesque. Mais bon, c'est autrement plus spectaculaire que «Les anges-gardiens» ou l'innommable «Ma femme me quitte».



© PROD

Interview express avec Angela Bassett



Nous avons réussi à rencontrer la belle Angela Bassett lors de son passage à Paris où elle est venue présenter ses deux derniers films : «Strange days» et «Où sont les hommes ?» de Forrest Whitaker.

Joypad : [illegible] de Mace ?

Angela Basset : C'est une survivante, dans un monde de chaos, qui consacre tous ses efforts à élever dignement son enfant. Elle réussit, à la force du poignet, à accéder à un emploi dangereux qui la met en contact avec de nombreux hommes d'affaires. Elle ne sert pas seulement de chauffeur à ces gens, mais assure aussi leur protection. Elle n'a jamais goûté aux plaisirs du «SQUID». Je pense que c'est la seule personne équilibrée du film. Elle est le garde-fou de Lenny, son amie, même si elle désapprouve totalement ses activités. Elle tient le rôle classique du bon copain dans les films de «mecs». Outre le côté physique du rôle, c'est cet aspect qui me plaisait le plus dans «Strange Days». Et c'est elle qui sauve toujours la vie au héros !

Joypad : Est-ce le rôle le plus physique de votre carrière ?

Angela Basset : «Tina» était plus physique que dans ce film-là ! Croyez-moi, danser sur une scène comme Tina Turner et avec des talons aiguilles, c'était beaucoup plus fatigant ! Là, je dirai plutôt que c'était drôle car il y a de nombreuses scènes de combat, une scène sous-marine où je suis prisonnière à un moment donné d'une voiture. «Strange days» n'a pas été un film dangereux. J'ai fait toutes mes cascades car nous étions très bien entourés.

Joypad : Quelle expérience aimeriez-vous vivre [illegible] SQUID ?

Angela Basset : Aucune ! Je ne fais jamais assez confiance à quelqu'un pour accepter d'entrer dans ses expériences personnelles. À la limite, j'aimerais bien revivre les moments les plus agréables de mon existence. Mais c'est tout.

Joypad : «Où sont les hommes ?» est radicalement [illegible] de «Strange Days» !

Angela Basset : Oui, car c'est l'histoire de quatre femmes qui ont toutes des problèmes avec des hommes. Dans ce film, se trouve même la scène d'action la plus drôle que j'ai jamais jouée : je mets toutes les affaires de [illegible] dans une voiture et... je la brûle !

Joypad : Où serez-vous le 31 janvier 1999 ?

Angela Basset : Au calme ! Loin de la foule !

© PROD



L'armée des douze singes

UN FILM DE TERRY GILLIAM AVEC BRUCE WILLIS, MADELEINE STOWE, BRAD PITT... DURÉE : 2H05. SORTIE LE 28 FÉVRIER.



© PROD

Bruce Willis en sauveur de l'humanité ! Nous ne sommes pas dans le nouveau film de la série «Die hard», mais dans un nouveau chef-d'œuvre de Terry «Brazil» Gilliam : «l'Armée des 12 Singes».

WILLIS REMONTE LE TEMPS

Je ne vais pas vous raconter de salades, je n'ai pas vu le film de 29 minutes intitulé «La jetée» réalisé par Chris Marker en 1962 et dont s'inspire «L'Armée des douze singes». Et à vrai dire, exceptés les parisiens qui auront déjà assisté, le jour où vous lirez ces lignes, à la soirée d'avant-première du Grand Rex, vous serez nombreux dans mon cas à ne pas être encore allés voir «L'Armée des douze singes». Tout ça pour dire que seuls les adeptes de la neuronite aiguë pourraient vous le reprocher. Et généralement, ils ne lisent pas Joypad. Bon, revenons à nos moutons : c'est quoi, cette armée de douze singes ? Tout simplement un groupuscule responsable d'un désastre mondial. Enfin, c'est ce que doit prouver James Cole, catapulté de son futur, l'an 2035, où il ne fait pas bon vivre : 99 % de la population mondiale est morte à cause d'un virus. Le 1 % restant vit désormais sous terre et tente de renverser cette holocauste en envoyant des agents spéciaux enquêter dans le temps.

BRUCE WILLIS... MÉCONNAISSABLE !

Complètement hallucinant, ce scénario ! D'autant plus que Bruce Willis adulte est hanté par un drôle de rêve depuis qu'il est tout môme et que les voyages spatiaux-temporels sont si nombreux qu'on ne sait plus vraiment au bout d'un moment où se situe la réalité. Un sentiment renforcé par l'extravagance caractérisée par toutes les scènes en 2035 dans lesquelles Willis, assis sur une chaise métallique à quatre mètres du sol, est confronté aux questions de quinze scientifiques. Parlons de Willis, justement : jamais il n'a été aussi bon, aussi sauvage, doux, attendrissant, sensible. Il faut le voir vomir toutes ses tripes, baver comme un demeuré en prenant des tranquillisants, pleurer de joie en entendant «What a wonderful world» à la radio. Lui-même avoue avoir puisé dans des ressources qu'il n'avait jamais exploitées auparavant.

BRAD PITT.... MÉCONNAISSABLE ! PARTIE 2

L'autre surprise dans le casting, c'est la présence de Brad Pitt qui joue le rôle de Jeffrey Goines, un fou furieux plein de tics et membre fondateur de l'«Armée des douze singes». Grâce ou à cause de Bruce Willis rencontré dans un asile six ans plus tôt ! Ça y est, vous êtes perdus. Normal, ce film est un formidable puzzle fantastique aux rebondissements multiples. Ne ratez pas ce voyage où s'affrontent, d'xit le dossier de presse, présent et avenir, raison et folie, rêve et réalité....



© PROD

RETROUVEZ
CHAQUE MOIS DANS
JOYSTICK









TOUTE L'ACTUALITÉ DES JEUX SUR
PC, MAC & 3DO

Vidéo

TOUS A VOS SCOPES ! *par Frédo*



Pulp Fiction

DELTA VIDEO • À LA LOCATION

Deux gars, deux tueurs. L'un s'appelle Vincent (John Travolta), gaffeur de tout premier ordre, et l'autre Jules (Samuel L. Jackson) tueur mais mystique avant tout. Tous deux bossent pour un caïd dur mais juste et qui ne se la donne pas dans le sentiment. Mais nos deux "killers" sont aussi le centre d'intérêt de nombreux autres personnages : Uma Thurman, l'épouse du caïd, défoncée mais bonne twisteuse qui mettra Vincent dans une belle panade à cause de ses narines qui enflent ; Bruce Willis, mauvais boxeur de son état jouant une entourloupe au caïd ; Harvey Keitel, envoyé au secours des deux tueurs pour rattraper leurs bévues ; Eric Stoltz, un as de l'organisation, dealer et époux de Rosanna Arquette, adepte déjantée du "piercing", chez qui il ne reste plus rien à trouer ; Tim Roth et Amanda Plummer, amants et braqueurs de restos qui se la jouent "grand banditisme", pas doués pour deux sous. Et n'oublions pas la visite du maître "himself", Quentin Tarantino, qui incarne un parfait "Jo le blaireau" !
Tous ces personnages ne sont pas là par hasard, ils sont largués, comme vous d'ailleurs, dans des sortes de sketches complètement rocambolesques servant de fil rouge à la trame du film. Rien n'est laissé au hasard, une maîtrise totale de l'œuvre par Tarantino. Tout se recoupe, au fil du film, le sable fait les briques et les briques le mur. Le réalisateur nous ballotte entre deux sentiments indécis, à savoir le stress ou l'amusement. On retrouve cette sensation dans l'épisode de l'overdose, ou encore lorsque Travolta abat, par mégarde, un pote à l'arrière de la voiture. Le vaudeville devient drame. On ne s'ennuie pas un seul instant dans ce film qui sort des sentiers battus et où tout est orchestré d'une main de maître. Un achat indispensable !

Dernière minute : La sortie K7 vidéo de Pulp Fiction est suspendue. Le film ne sera dispo pour le moment qu'en laser disque PAL.

Petits meurtres entre amis



POLYGRAM VIDEO• À LA LOCATION

ATTENTION, CHEF-D'ŒUVRE ! Une fois tous les quatre-cinq ans, le cinéma sort de son chapeau un petit bijou. "Petits meurtres entre amis" en est un. Du cynisme à fond la caisse. Cette comédie est un festival de sarcasme et d'humour sordide ! Trois jeunes gens, deux garçons et une fille apparemment bien sous tous rapports, jubilent à prendre le reste du monde pour le dindon de la farce. Une farce qui devient vite macabre. En effet, ils prennent un homme comme co-locataire qui, au passage, est tout aussi décalé qu'eux, et qui va leur jouer un bien sale tour en "clamsant" dans l'appartement, laissant une valise débordante de Livres Sterling. Il n'en fallait pas moins pour que le film dégénère. Le seul des trois comparses qui jusque-là nous semblait à peu près "normal" se révèle comme étant le plus malade. On ne sait plus qui est le plus fou, qui est le plus honnête, quelles arrière-pensées cache celui qui semble le plus raisonnable. Le trio se désagrège au fil d'un scénario décapant où tous les personnages nous transportent dans un monde complètement surréaliste dont on se délecte. Des dialogues explosifs, des prises de vue étonnantes et des acteurs remarquables font de ce film une pure merveille. Il est inadmissible que vous ne l'ayez pas encore vu ! Certaines scènes étant lourdes de signification, âmes sensibles s'abstenir.

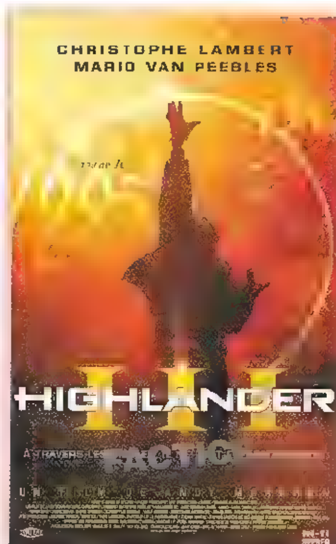


LE STUDIO CANAL PLUS • À LA LOCATION

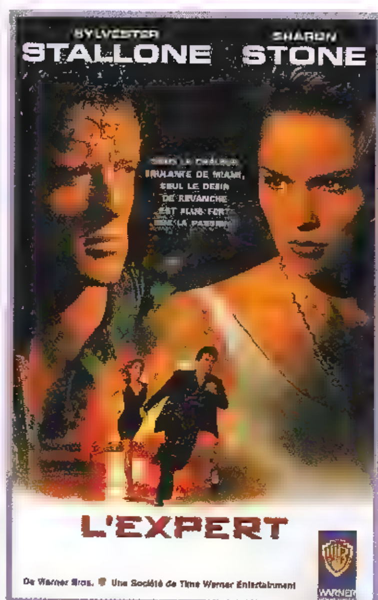
Gardien de cimetière où les morts fraîchement ensevelis reviennent tranquillement à la vie. Francesco les abat comme on va chercher son pain, succombe à un amour morbide, pour enfin sombrer dans un délire mental et sanguinaire ponctué par un magistral coup de théâtre final. Une histoire qui s'écoule lentement dans la folie douce, ornée d'un soupçon d'horreur et d'un zeste d'humour. Ce film a obtenu le "Prix spécial du jury - Fantastica 95", et c'est amplement mérité.

Highlander III

PATHÉ VIDÉO • À LA VENTE



Malgré son numéro, "Highlander III" est à considérer comme la suite d'"Highlander". Une suite qui, même si elle puise ses bases dans celui-ci, n'a pas le panache du premier opus. Certes, quand l'action est là, il y a du spectacle, effets spéciaux tous azimuts et combats très bien réglés. Néanmoins, l'histoire est sans surprise et on s'ennuie parfois.Mérite le coup d'œil pour la prestation de Mario van Peeble. Il ne peut y en avoir qu'un... film sur le sujet.



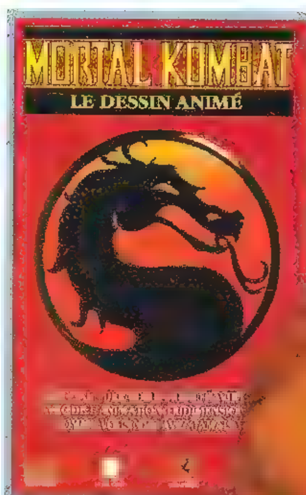
L'expert

WARNER HOME VIDEO • À LA VENTE

Sharon Stone est délicieuse, Stallone est efficace et ça explose à tout-va. L'action et les retournements de situations nous tiennent en haleine dans une histoire motivée par la vengeance, simple mais qui tient la route. Certains de nos confrères l'ont "cassé", je ne ferai pas de même, sans pour autant en faire l'éloge... À voir !

Mortal Kombat

NEW LINE HOME VIDEO • À LA VENTE



Pour tout savoir sur le pourquoi du comment de l'origine de "Mortal Kombat", avec une présentation des personnages chacun leur tour. Un dessin animé qui alterne l'animation traditionnelle "à la japonaise" (en moins bien) et une technologie d'animation en 3D de toute beauté qui n'est pas sans rappeler Tekken. Un excellent prélude et complément au film. En prime, vous trouverez les coulisses du film, et les codes secrets de la version arcade et console, très bien cachés.

LE P'TIT COIN DU CDV

Mortal Kombat



Pour une fois qu'
film basé sur un j
vidéo est pas
foutu... Je dis ça p
que Mortal Kom
est bien réalisé.
images sont soign
ainsi que la qual
des décors. L'hi
toire par contre
très classique.
humains étant
lissimes, ils ont
manqué neuf Mor
Kombat d'affilée.
bout de la dixième défaite, c'est l'invasion
notre bonne vieille Terre par les forces de
Ainsi les mecs les plus balaises de la Terre vo
participer au Mortal Kombat histoire de sau
le monde. On retrouve le très méchant Sh
Tsung, les très zarbis Sub-Zéro et Scorpion
que les gentils composés de Sonia (qui joue
mal), de Liu Kang (le héros) et du très
Johnny Cage. Les effets spéciaux ont été réa
sés à l'aide de stations silicon graphique et s
très réussis. Un excellent divertissement do
Je parie que vous n'allez pas me croire si je vo
dis que j'ai une astuce sur Mortal Kombat
CDV. Pourtant il y en a une: si vous utilisez
son de la piste analogique, vous entendrez
commentaires du réalisateur sur le pourquoi
le comment des séquences. Ce CDV est
NTSC et est disponible chez Ciné Laser.



Astuces

Par Kendy, Les Bons Plans

Ce mois-ci, les possesseurs de Saturn seront aux anges avec la totale sur Sega Rally, NBA Jam, Virtua Cop, VF2... Pour les adeptes de la PlayStation, au menu il y a du Street Zero, du Ridge Revolution, histoire de mettre d'accord tout le monde ! Et bien sûr, la suite et fin de la grande épopée Myst sur Saturn ! Bons jeux et à bientôt !

STREET FIGHTER ZERO

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC VEGA
Dans la case "?", maintenez L2 puis faites Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Bas, Rond +.



Faites la manip sur cet écran.



POUR JOUER AVEC DAN
Allez à l'écran de sélection des personnages et mettez le curseur dans la première case (à gauche) où se trouve un point d'interrogation. Maintenez le bouton L2 enfoncé et pressez successivement les boutons suivants : Triangle, Rond, Croix, Carré, Triangle. Si vous réussissez la manipulation, Dan se manifestera.



POUR JOUER AVEC GOUKI
Dans la case "?", maintenez L2 puis faites Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Bas, Carré+Triangle.

VIRTUA COP

SATURN

[illegible]

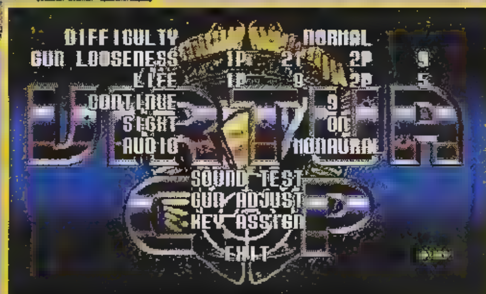
[illegible]





[illegible]





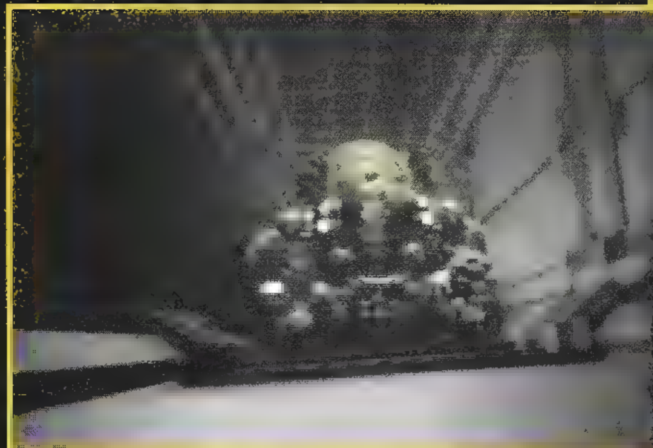
[illegible]

[illegible]

ROBOTICA

SATURN

SAUTER LES NIVEAUX
Sur le premier paddle maintenez enfoncés les boutons L et R. Sur le second paddle, pressez le bouton Start pour sauter les niveaux.



Voici un extrait de la fin du jeu.

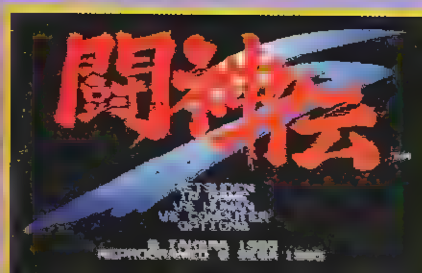
POUR SE RECHARGER À N'IMPORTE QUEL MOMENT
Maintenez, sur le premier paddle, les boutons L et R. Pour vous remettre du Shield, pressez A. Pour vous remettre du Generator, pressez B. Pour vous remettre des balles, pressez C. Pour vous remettre du Weapon Power Up, pressez X. Pour avoir le Level Item, pressez Y. Pressez Z pour lire le plan.

TOSHINDEN S

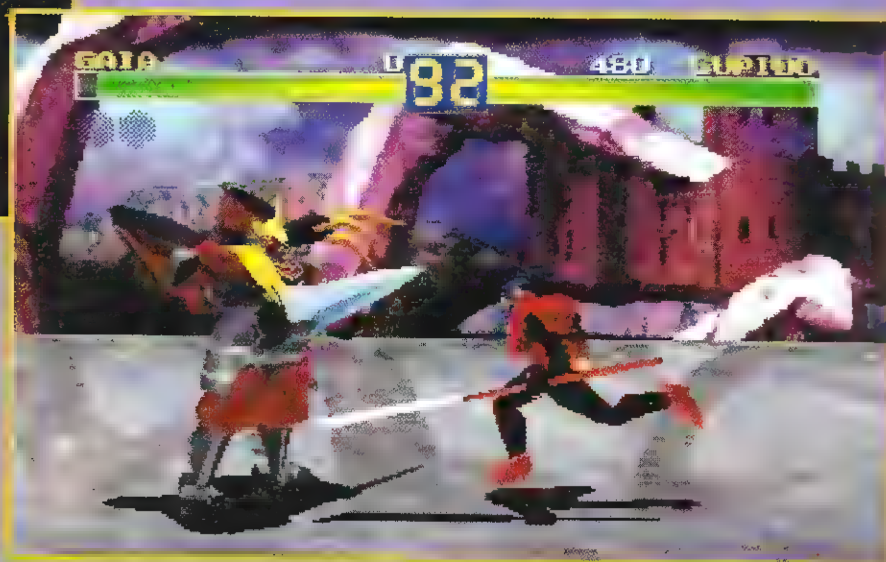
SATURN

POUR JOUER AVEC CUPIDO, SHO ET GAIA

PRESS START BUTTON
© TAKARA 1995
REPROGRAMED © SEGA 1995







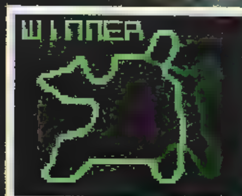
RIDGE RACER REVOLUTION

PLAYSTATION



POUR JOUER AVEC LA RACING KID (LA VOITURE NOIRE EN PLUS PETITE)
Il faut avoir la voiture noire et la voiture blanche. Mettez-vous en mode Advanced et en Time Trial. Maintenant, bonne chance pour la battre !

1P GAME



中級 EXTRA ADVANCED
Time Trial 3laps 3cars
WHITE ANGEL
TypeX AT
max speed 258km/h



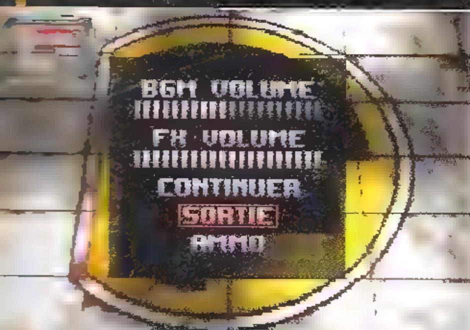
EXIT START SELECT OTHERS

Voici la très redoutable Racing Kid.

LOADED

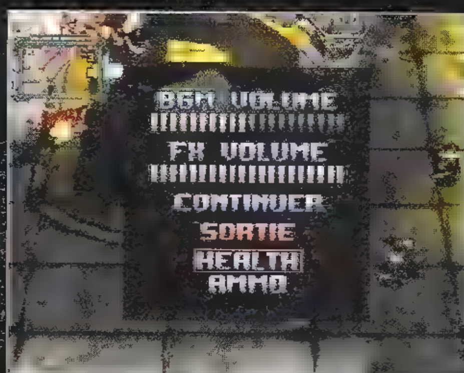
PLAYSTATION

POUR SE REMETTRE DES MUNITIONS N'IMPORTE QUAND
Après la manipulation décrite plus haut, faites Bas, Droite, Rond, Gauche, Droite, Rond.



Si tout baigne, Ammo apparaît sur le menu de la Pause. Il suffira alors pour recharger votre arme de se mettre sur Ammo et de presser n'importe quel bouton du paddle.

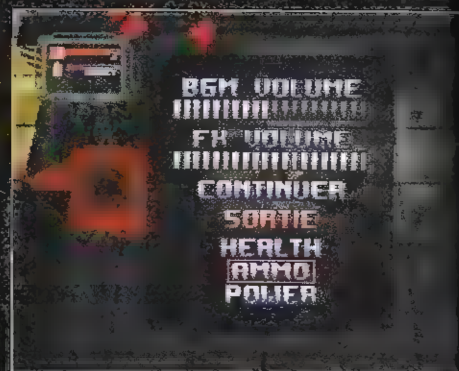
POUR REMPLIR SA BARRE D'ÉNERGIE N'IMPORTE QUAND
Faites Droite, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Triangle, Rond.



Health viendra compléter le menu de Pause si vous réussissez la manipulation.

Avant d'exécuter les astuces suivantes, durant une partie faites d'abord Pause. Puis, maintenez les boutons Bas, L1 et L2 enfoncés un peu plus de dix secondes. Relâchez ensuite Bas et gardez enfoncés les boutons L1 et L2.

POUR ACCROITRE LA PUISSANCE DE SON ARME
Faites Bas, Droite, Bas, Droite, Triangle.



Dans le menu de Pause, l'option Power apparaît.

GEX

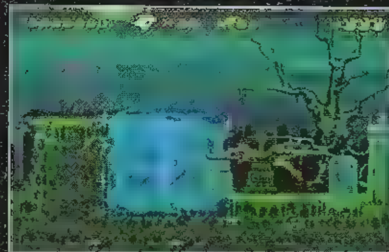
PLAYSTATION

LES CHEATS CODES
Avant d'entrer les codes que je vais vous donner, durant le jeu faites Pause puis maintenez le bouton R1 enfoncé.



BOULES DE FEU
Faites Croix, Haut, Droite, Haut, Droite, Droite.

BOULES DE GLACE
Faites Rond, Rond, Gauche, Bas, Rond, Haut, Droite.





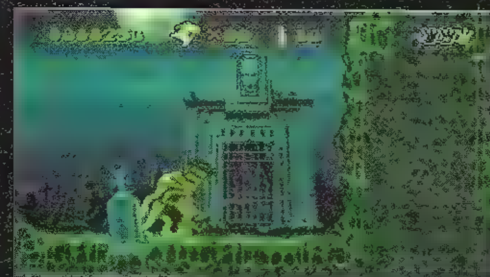
ELECTRICITÉ
Faites Droite, Gauche, Droite, Rond, Triangle, Droite, Rond, Bas, Droite.

VIES INFINIES
Faites Haut, Rond, Triangle, Bas, Droite, Carré, Bas.



INSTANT DE RAPIDITÉ
Faites Bas, Start, Droite, Droite, Bas, Haut, Start.





SUPER SAUT
Faites Croix, Rond, Haut, Haut, Bas, Droite, Droite.

INVINCIBILITÉ
Faites Croix, Carré, Bas, Bas, Haut, Bas, Droite

STREET FIGHTER ZÉRO

PLAYSTATION

LES COUPS DES PERSONNAGES SECRETS

DAN

Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière+Pied.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas+Pied.
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière+Pied.









GOUKI

Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Arrière, Diagonale arrière bas, Bas, Diagonale avant bas, Avant+Poing.
Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Bas, Diagonale arrière bas, Arrière+Pied.
Arrière, Bas, Diagonale arrière bas+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Diagonale avant haut+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Diagonale avant haut+Poing+Pied.
Avant, Diagonale avant bas, Bas, Diagonale arrière bas, Arrière, faites cette manip' deux fois+Poing. Cet enchaînement peut aussi se faire avec Poing+Pied.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Bas, Diagonale avant bas, Avant, Bas, Diagonale avant bas, Bas+Poing.

VEGA

Arrière un moment, Avant+Poing.
Arrière un moment, Arrière, Avant+Pied.
Bas un moment, Haut+Pied.
Bas un moment, Haut+Poing+Poing.
Avant, Bas, Diagonale avant bas+Poing.
Arrière, Bas, Diagonale arrière bas+Poing.
Arrière un moment, Avant, Arrière, Avant+Poing.
Arrière un moment, Avant, Arrière, Avant+Pied.





VIRTUA FIGHTER 2

SATURN





POUR JOUER AVEC DURAL EN OR

À l'écran de sélection des personnages, faites vite Bas, Haut, Gauche, A+Droite.



$ $

JOYB

$ $

Des yakuzas, un cyb

On continue encore et toujours sur notre lancée, c'est-à-dire une Joybank consacrée en grande partie à l'animation, aux mangas et autres japonaiseries. Ce mois-ci, nous vous proposons donc des T-shirts COBRA et des mangas de GUNNM (les trois premiers volumes). Ceux qui n'apprécient que modérément ou pas du tout la "japanimation" avaient déjà eu droit dans le dernier numéro à un lot WipEout. Cette fois-ci, on s'est de nouveau permis d'exploiter le même sujet avec le CD des musiques de ce jeu complètement hallucinant. Pour ceux qui ne sont pas encore des habitués de cette rubrique, le règlement, bien que changeant tous les mois, est là, fidèle à lui-même pour répondre aux questions que vous pourriez vous poser sur le déroulement et les interdits de la Joybank.

LES RÉSULTATS DE LA JOYBANK 49

LOT N°1 : 1 jeu "Donkey Kong Land" sur Game Boy

6 200 Joy$: Chrystel Poirson
5 410 Joy$: Xavier Siebert
3 930 Joy$: Guillaume Backelandt
3 911 Joy$: Erwann Chiron

LOT N°2 : 1 jeu "Un Indien dans la ville" sur Game Boy

5 270 Joy$: Chrystel Poirson
4 507 Joy$: Julien Mestre
4 205 Joy$: Patrice Roda
3 472 Joy$: Etienne Kiss
3 442 Joy$: Grégory Barbeau
3 440 Joy$: Ludovic Heyberger
3 301 Joy$: Alex Manzanares
3 262 Joy$: Aurélien Chalon

LOT N°3 : Lot de 5 jeux Game Gear

5 580 Joy$: Yann Bernard
5 254 Joy$: Christian Berpolino
3 870 Joy$: Fernando Lopez
3 660 Joy$: Sébastien Terrier

LOT N°4 : La photo dédicacée de Bernard Lama

3 276 Joy$: Renaud Raffin
1 885 Joy$: Lionel Bretin
1 060 Joy$: Jérôme Hyver

1/ Munissez-vous du bulletin-réponse ci-contre que vous aurez pris soin de découper et non d'arracher. Inscrivez-y vos nom, adresse et mise pour chaque lot pour lequel vous jouez, de façon propre et précise (quand je dis "précise", ce n'est pas la peine de mettre tous vos prénoms ni l'heure à laquelle vous êtes né !).

2/ Si vous êtes plusieurs à jouer sur le même bulletin, c'est-à-dire si vous regroupez les Joy$ de plusieurs personnes pour avoir plus de chances de gagner, vous ne devez inscrire qu'un seul et unique patronyme.

3/ Les membres de la société et leur famille n'ont absolument pas le droit d'y participer. Toute fraude de ce côté-là est impossible, même si vous mettez des gants pour compléter le bulletin afin de ne pas y laisser vos empreintes, on arrivera quand même à vous identifier. Normal, on sait lire !

4/ Comme indiqué dans le petit 1/ du règlement, vous pouvez miser pour plusieurs lots de la Joybank, cependant vos mises en Joy$ (une pour chaque lot) doivent toujours être plus élevées ou égales aux mises initiales précisées pour les lots.

5/ Tous les Joy$ sont valables pour peu qu'ils soient vrais (pas de photocopies couleur ou autres contrefaçons). Les anciens et nouveaux modèles gardent strictement la même valeur affichée.

6/ Les Joy$ misés ne sont jamais restitués, même si vous perdez et à plus forte raison si vous gagnez.

7/ Le tout (n'oubliez pas les Joy$ les têtes en l'air !) est à adresser à Joypad : 10, rue Thierry Le-Luron, 92592 Levallois Perret cedex avant le 31 mars 1996 (le cachet de la Poste faisant foi).

8/ Les noms des gagnants paraîtront dans le numéro de mai de Joypad (n° 53). Malgré cela, les lots arriveront sûrement à leurs destinataires avant.

9/ Ainsi s'achève le règlement de cette Joybank du mois de mars. Bonne chance à tous !

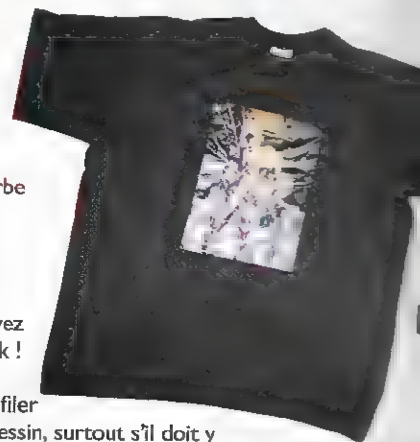
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

ANK

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

org et des vaisseaux...

LOT N°2 : LE T-SHIRT COBRA - 5 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 220 JOY$



Regardez-moi cette superbe blonde au déhanchement vibrant qui accompagne Cobra sur ce T-shirt ! Eh bien, le T-shirt et la fille... (sur le T-shirt), vous pouvez les avoir grâce à la Joybank ! Ne rêvez pas trop quand même, on ne va pas vous filer le modèle qui a servi au dessin, surtout s'il doit y avoir 5 gagnants. Nous ne voudrions pas être à l'origine d'un combat déchirant et sanglant pour les faveurs d'une belle, qui de plus est sans doute imaginaire.



LOT N°1 : LE CD WIPEOUT - 4 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 250 JOY$

Quand je dis "CD", ne vous méprenez pas. Je parle d'un CD audio et non du jeu WipEout lui-même. Je vous assure que les amateurs de techno n'y perdront pas au change. Les musiques du jeu y sont remixées avec pas moins de 12 titres interprétés par des groupes comme Chemical Brothers, New Order, Orbital, Dreadzone, etc. Un CD très très sympa que nous vous avons réservé grâce au concours de Psygnosis que l'on remercie au passage.





LOT N°3 : LES 3 PREMIERS VOLUMES DE GUNNM - 3 GAGNANTS - MISE À PRIX DE 250 JOY$

Avec ces trois premiers volumes de GUNNM en version française, vous allez pouvoir assister aux aventures de Gally, une charmante cyborg autrefois programmée à des fins guerrières, qui ne doit son salut qu'à la bonté d'un passionné de cybernétique nommé Ido. La voilà projetée, amnésique, dans un monde étrange et souvent angoissant où la violence semble être l'unique façon de survivre

(BON À DÉCOUPER, ET A REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 MARS 1996)

à renvoyer à JOYPAD 10, rue Thierry Le Luron 92 592 Levallois Perret cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

MISE À PRIX LOT N°1 : .... MISE À PRIX LOT N°2 : .... MISE À PRIX LOT N°3 : ....

TOTAL DES MISES : .... VOTRE CONSOLE : ....

Abonne-toi vite à Joypad le mag des consoles

et reçois une mallette pour console portable !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

• 11 N[os] de JOYPAD	352 F
• 1 Mallette	139 F
Total	~~491 F~~
Pour toi	299 F

SOIT 6 NUMÉROS GRATUITS



La mallette pour console portable

CASE LOGIC

Super-pratique : la mallette pour console portable Game Boy, Game Gear, Lynx et TurboExpress. Plusieurs poches intérieures ainsi qu'une sangle réglable te permettront de transporter tes jeux vidéo et accessoires avec une protection maximale. Coloris noir, en nylon.

BULLETIN D'ABONNEMENT



A retourner à : JOYPAD Abonnements - 90, rue de Flandre - TSA 2 1005 - 75947 Paris Cedex 19.

JP121

OUI, je saute sur mon stylo et renvoie dès aujourd'hui ce bulletin d'abonnement, pour recevoir chez moi 1 an d'abonnement à Joypad (11 N[os]) ainsi **q'une super mallette pour console portable.**

Le prix ? **299 F** au lieu de 491 F, **soit 6 numéros gratuits.**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par :

❑ chèque bancaire ou postal
❑ mandat

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

______________________ Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ______________________

Ma console : ______________________

Mon pseudo* : ______________________

*à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 JOYPAD.

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine.
Tu peux acquérir chaque numéro de JOYPAD au prix de 32 F et la mallette au prix de 139 F.
Ta mallette te parviendra sous pli séparé, 5 à 6 semaines après réception de ton premier numero.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs

PETITES ANNONCES

Nintendo

Achat

Département 6
Achète sur SNIN : Chrono Trigger, Robo Trek et autres RPG Tel au 92 09 94 57 après 18 h à Jean-Charles dans le 06 uniquement.

Département 26
Achète nbx jeux sur SNIN à petit prix. Tel au 75 01 91 46 ou écrire à Mr Lapoulle 30 Route de Chateauneuf 26200 Vercors.

Contact

Département 27
Echange SNES + 2 pads + 7 jeux + adaptateur jap/US contre Playstation ou contre 32X avec de nbx jeux. Tel à Jordan au 32 55 23 40 à 18 h.

Département 59
Echange SNIN + 2 pads + 4 jeux (Super Mario World, Super Return of Jedi, Super R-Type. .) contre Playstation. Tel à Medhi au 20 46 75 30.

Département 68
Echange Street Fighter 2 Turbo SN contre MK2. Tel à Bruno au 89 68 18 77 après 16 h.

Département 93
Echange jeux SNIN contre GB + jeux ou contre autres jeux SNES ou vends jeux SNIN et MD entre 100 et 150 Frs, achète câble link pour Playstation. Tel au 49 31 05 57.

Département 93
Echange GB + 3 jeux dont Probotector contre GG + 1 jeu à débattre. Tel à Claude après 18 h au 48 33 61 15

Vente

Département 6
Vends SNES + 6 jeux (DKC, Samouraï Shodown, Starfox, Mario Kart, S. Swiv) + 2 pads (1 Ascii) + AD29, le tout en tbe pour 1400 Frs. Tel au 93 91 32 39.

Département 13
Vends SNIN 400 Frs avec DKC, Push Over, SFII Turbo, Desert Strike, Super Turrican, Lemmings 2 entre 100 et 150 Frs le jeu. Tel au 91 74 08 11.

Département 13
Vends sur SNIN Metroid . 150 Frs, Cool Spot 80 Frs. Tel au 91 93 38 34.

Departement 13
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux Secret of Mana, Aladdin, Battle Toads, Bart, Obelix 2, Mario All Stars Super GB) 1250 Frs. Tel à Vincent au 42 56 32 85 après 17 h.

Département 13
Vends jeu X Men : Mutant Apocalypse (US) avec notice et boite : 200 Frs Tel au 91 37 11 47.

Département 22
Vends SNIN + 2 pads + 1 AD 60 Hz + 9 jeux dont Secret of Mana, EWJ, DBZ 3, Megaman X et revues : 1500 Frs. Tel à Ronan au 96 29 31 87

Département 26
Vends jeux SNIN Mario All Stars 150 Frs, Nintendoscope : 200 Frs. Tel au 75 21 82 69 après 17 h.

Département 28
Vends SN + 5 jeux (Secret of Mana, EWJ, Asterix, Starwing, Rock'n Roll Racing). le tout pour 1000 Frs. Tel après 18 h au 37 31 13 92

Departement 28
Vends sur SNES US Chrono Trigger à prix intéressant. Tel à Jul au 37 91 01 09 après 18 h.

Département 30
Vends SN + 2 pads + 9 jeux (EWJ, DBZ 2, ISS, NBA Live 95..) pour 1500 Frs et vends MD + 3 pads + 4 Way Play (4 joueurs) + adaptateur + 10 jeux (Aladdin, PGA Tour Golf, Speedball II, Rugby World Cup 95...) pour 1600 Frs. Tel au 66 23 63 29 après 18 h.

Département 31
Vends SNIN + 4 jeux . Mario All Stars, Mario World, Mario World 2, Prehistorik Man et AR Pro 2 : 800 Frs. Tel au 61 07 46 21 après 19 h 15.

Département 33
Vends NES + 2 pads + pistolet + pad turbo + 8 jeux + 1 cassette de 11 jeux en cadeau le tout pour 800 Frs. Tel à Julien au 56 36 21 29.

Département 34
Vends SN + Starwing, SFII, Mickey Mania, Legend, S Mario All Stars, Les Schtroumpfs, le tout pour 800 Frs, vente séparée possible. Tel à Vincent au 67 77 17 46

Département 34
Vends GB + 6 jeux (Battle Toads, Double Dragon, Tetris, Metroïd 2, Bomber King, Tortues Ninjas) 590 Frs à débattre Tel au 67 85 40 37

Département 47
Vends SNIN + 2 pads + 11 jeux · 2000 Frs. Tel au 53 66 06 93 ou échange contre Playstation.

Département 49
Vends SNIN + 2 pads + 8 jeux (F1 Pole Position, Cantona, S. Mario...) ou vends séparément. Tel au 41 68 39 55 vers 20 h à Guillaume.

Département 49
Vends jeux SNIN Dirt Racer 250 Frs à débattre, neuf. Tel à Ludovic le week-end au 41 67 85 93.

Département 54
Vends GB + Tetris + Mr Nutz, loupe, Game Genie, boitier, adaptateur secteur, batterie, valeur 1580 Frs, vendue 400 Frs. Tel au 83 29 17 74.

Département 57
Vends SNIN + 2 pads + 5 jeux : 800 Frs ou vends jeu à 100 Frs. Tel à Michaël au 87 25 91 23.

Département 59
Vends SN + 4 jeux + 2 pads : 800 Frs. Tel au 20 46 75 30

Département 59
Vends SN + 2 pads + AD29 + 5 jeux : 990 Frs. Tel au 20 92 37 76 après 19 h

Département 59
Vends GB + 5 ejux + nbx accessoires (+ de 1000 Frs) · 900 Frs, GG + 5 jeux : 800 Frs et Super GB 250 Frs ou le tout pour 1850 Frs. Tel à Sylvain au 20 80 82 33.

Département 62
Vends SNIN 50/60 Hz + 3 pads + Superscope + nbx jeux à prix intéressant. Tel à Greg au 21 40 40 38 le week-end et au 20 44 85 89 la semaine

Département 62
Vends DKC 230 Frs et Mario All Stars 180 Frs port inclus. Tel au 21 84 29 12 ou au 21 81 25 86

Département 63
Vends jeux SNIN : DKC, Street Racer, Super Soccer, F1 Pole Position 2, NBA Live 95, Skyblazer et Mario All Star à 200 Frs pièce. Tel au 73 63 56 89.

Département 65
Vends jeux GB . Blodia, Qix, Echecs, Super Mario Land, Castelvania, Best of the Best · 550 Frs les 6 et Boulder Dash, Buraï Fighter, R-Type : 120 Frs pièce. Tel au 62 99 31 22.

Département 67
Vends SNES + 2 pads + Quintupleur + très nbx jeux (DBZ 1, 2, 3., MK1, 2,, NBA JAM, NBA JAM T.E..) prix à débattre. Tel à Séb au 88 56 23 09 après 17 h.

Département 69
Vends jeux SNIN à 100 Frs et vends sur Playstation : NBA JAM TE à 250 ou 300 Frs ou échange contre MK3. Tel au 78 98 26 49 à François.

Département 69
Vends SN N + 6 jeux (DBZ 3, NBA JAM TE...) + 2 pads . 1200 Frs. Tel à Olivier au 78 34 51 77 après 17 h.

Département 69
Vends jeux SNES : Fifa 95 et NBA Live 95 · 150 Frs, vends Comics jap : Bio Broly 60 Frs, K7 DBZ Vol 5 à 80 Frs et St Seya Vol 4 · 110 Frs Tel à Cyril au 78 28 94 59.

Département 73
Vends, échange, achète sur SN, MD, GB et vends SN + 70 jeux, MD + 10 jeux, GG + 8 jeux, et nbx accessoires, recherche aussi contacts sur Saturn. Tel à Adrien le soir au 79 83 11 30.

Département 73
Vends SNIN + 2 pads + jeux : Mr Nutz, MK, SF II, Val d'Isere Championship, Chessmaster · 1100 Frs. Tel au 79 85 83 95 à Xavier

Département 75
Vends SNIN US + 1 pad + Jimmy Connors : 500 Frs. Tel à Olivier au 45 85 94 02 après 18 h.

Département 75
Vendx SNIN + 2 pads + prise multi + jeux EDF, Street Racer, DKC · 800 Frs. Tel au 44 53 09 00

Département 76
Vends SN + AR2 + 2 pads + 13 jeux (MK2, Zelda, Megaman X Street Racer...) : 2000 Frs, le tout ou séparément Eric Prevot 17 Rue de la Trinité 76260 Eu.

Département 77
Vends, échange, achète sur SNIN et MD, vends SNIN, MD, GG, nbx jeux et accessoires. Tel le soir au 79 83 11 30 à Adrien

Département 77
Vends SNIN + 10 jeux (Secret of Mana, DBZ 2, Zelda 3, Street Racer, Fata Fury 2, Mr Nutz, Mystic Quest, Starwing) · 1350 Frs ou console + 1 jeu (Starwing) : 350 Frs et jeu de 100 à 200 Frs. Tel à Chris au 60 17 63 53.

Département 77
Vends SNIN + 1 jeu + 2 pads : 300 Frs, vends MD + 1 jeu + 1 pad : 300 Frs, vends jeux SN de 100 à 300 Frs et jeux MD de 100 à 300 Frs. Tel au 64 39 91 98

Département 78
Vends SNIN + Bomberman 2 + Pilot Wings + Mario Bros + manette super turbo pad + adaptateur japonais et US . 600 Frs. Tel au 39 65 34 99 avant 20 h

Département 78
Vends SNES + 6 jeux dont Bomberman, Punch Out, DKC + adaptateur 6 joueurs + SGB + jeux 1200 Frs. Tel au 30 54 63 34 à Dani.

Département 78
Vends ou échange GB + 4 jeux + adaptateur multijoueurs + cable link ou échange contre un jeu Playstation + 1 manette, vends aussi mangas DBZ et Sailor Moon. Tel à Cyril au 39 19 79 67 après 17 h.

Département 82
Vends sur SNIN . DKC 300 Frs. Super SFII 300 Frs, Super Mario Kart 200 Frs, Starwing 50 Frs. Tel au 63 63 75 35 après 18 h.

Département 84
Vends SFC + 4 pads + quintupleur + pad Capcom infrarouge, adaptateur, 9 jeux . Mario Kart, SF 2 Turbo, Starfox, le tout pour 1000 Frs. Tel au 90 76 14 40 à Romain

Département 86
Vends jeux SNIN de 100 à 300 Frs : Secret of Mana, Lagoon, Dragon Ball Z 1 et 2, Bomberman 1 et 2, Mr Nutz.. Tel au 49 84 51 51.

Département 91
Vends nbx jeux sur SNIN et SFC Rodrigues Jorge 4 Rue de la Platrerie 91150 Etampes ou tel au 64 94 15 62.

Département 92
Vends SNES + 2 manettes + AD29 + 19 supers jeux !!! (dont DKC, Int. Soccer, Flashback, Starfox, Zelda, Street 2, Tiny Toons, Star Wars...) valeur réelle · 8000 Frs, bradé à 3000 Frs. Tel à Clément Bruno au 45 67 74 53 (rép.).

Département 92
Vends SENS + 3 pads + 6 jeux (SF Turbo, Zelda 3...) + AD US/jap/Eur : 1000 Frs. Tel à Lionel au 47 59 93 12 après 18 h.

Département 92
Vends SNIN + 3 jeux (Secret of Mana, Super Street Fighter 2, Super Off Road) entre 150 et 400 Frs. Tel à Tanguy au 47 98 22 91 entre 17 h 30 et 20 h

Département 92
Vends jeux SN (DBZ 3, NBA JAM, Fifa, Ecstatica), à prix intéressant de 100 à 300 Frs, vends aussi GB et nbx jeux. Tel à Christophe au 47 41 82 85 ap. 19 h

Département 93
Vends jeux SNIN neufs, liste sur demande Tel après 19 h au 43 51 09 40.

Département 93
Vends SNES US + 2 pads + 10 jeux (SSFII, Killer Instinct .) + adaptateur, le tout pour 1500 Frs Tel au 48 60 48 44 à Franco après 17 h.

Département 93
Vends 11 jeux SN N de 100 à 250 Frs, manette arcade 100 Frs, vends SNIN + 4 jeux . 800 Frs ou + 11 jeux : 1900 Frs. Tel à Nicolas au 43 05 25 06.

Département 93
Vends SNIN + 9 jeux (Killer Instinct, IS Soccer, NBA JAM, Secret of Mana, F1 Pole Position, EWJ...) + 2 pads + 1 adaptateur 60 Hz : 1500 Frs Tel au 78 33 87 37.

Département 94
Vends SNIN + 2 pads + Nintendoscope + 3 jeux : Michael Jordan, Chaos in the Windc ty, Killer Instinct + jeux de tir, vends aussi GB + Tetris, loupe et HP. Tel au 48 80 90 34.

Département 94
Vends SNIN + 20 jeux + 4 manettes dont 1 turbo + AD 5 joueurs + adaptateur, le tout pour 2500 Frs. Tel au 49 30 20 17 après 18 h 30.

Département 94
Vends SNIN + 16 jeux + 2 pads : 1800 Frs. Tel au 42 07 57 13.

Département 94
Vends SNIN + 8 jeux + 2 manettes (Fifa Soccer, NBA JAM Power Drive...) : 1300 Frs. Tel au 48 72 51 12.

Département 95
Vends jeux SNIN : EWJ, Mr Nutz, Mystic Quest, Street Racer à 200 Frs pièce, SFII, F1 Exhaust Heat, S. Double Dragon, MK à 110 Frs. Tel au 34 69 47 25 le week-end ou le soir

Département 95
Vends SNES US + 2 pads + AD29 + 14 jeux : 2000 Frs à débattre Tel à Thierry au 39 8[illegible] 65 74 tous les jours de 19 à 2[illegible]

Département 99
Vends SNIN + 2 pads + 1 pad Turbo + 4 jeux : EWJ 2, MK2, Secret of Mana, SSFII, adaptateur programmable US/Jap le tout pour 1700 fRs. Tel à Laurent au 19 32 14 59 12 5[illegible] le week-end et en fin de journée

Playstation

Achat

Département 29
Achète Playstation française + jeu 1200 Frs. Tel au For[illegible] Gwenaël au 98 06 89 90

Département 33
Achète jeux Playstation VF Rayman, WipeOut... à pe[illegible] Tel au 57 88 45 26

Département 40
Achète sur Playstation VF Doom 300 Frs, Fifa 96 : 2[illegible] Frs, Thunderhawk 2 2[illegible] Ridge Racer 150 Frs ou [illegible] ge contre Destruction [illegible] Tel au 58 41 62 21

Département 51
Achète ou échange jeux sur Playstation : WipeOut [illegible] Racer, Fifa 96.. Eric [illegible] de la Méditerranée 6A [illegible] Reims ou tel au 26 8[illegible]

Département 56
Achète Rayman sur P[illegible] et autres jeux vends [illegible] 290 Frs, SG Propad [illegible] MS, revues. Tel à C[illegible] 75 15 02

Département 59
Achète Plays[illegible] démo 1000 F[illegible] à Bruno au 2[illegible] 16 h 30

Départemen[illegible]
Achète Pla[illegible] pour 1000 F[illegible] Medhi au 2[illegible]

Départemen[illegible]
Achète Pla[illegible] CD démo [illegible] et vends nbx [illegible] chers. Tel à B[illegible] 85 après 16 [illegible]

Départemen[illegible] 6[illegible]

PETITES ANNONCES

[illegible] eux Playstation, et [illegible] jeux MD 65 Frs Tel au 88 [illegible] 14 58

[illegible]ment 69
[illegible] Playstation jap ou euro[illegible] avec ou sans jeu entre [illegible] 800 Frs, de préférence [illegible] 69. Tel à Christophe au [illegible] 29 85

[illegible]ement 75
[illegible] jeux Playstation ou [illegible] contre Rayden et DBZ [illegible] Tel à Xavier au 46 34 58 65 [illegible] 18 h 30.

[illegible]ement 75
[illegible] Playstation à petit prix. Tel [illegible] 96 31 entre 17 et 19 h.

[illegible]ement 77
[illegible] eux sur Playstation Extre[illegible] Games pour 270 Frs. Tel au 60 [illegible] 30 à Michaël de 17 à 20 h.

[illegible]ement 95
[illegible] Playstation japonaise + [illegible] pads + Tekken : 2100 [illegible] vends Néo cartouches : S. [illegible] 2 550 Frs, World He[illegible] 550 Frs. Tel à Alexandre [illegible] 27 55 après 18 h

[illegible]ement 95
[illegible] échange, vends jeux [illegible]on, vends MD 200 Frs [illegible] vends jeux SN et GB. [illegible] 34 72 37 77 après 18 h

Contact

[illegible]ement 37
[illegible] Playstation créé dans le 37 [illegible] Ben au 47 26 13 06.

[illegible]ement 76
[illegible] jeux Playstation : [illegible] WipeOut et jeux SNIN. [illegible]s Family Values, Illusion [illegible] Samouraï Shodown, [illegible] Bal Z 2. Tel à Mathieu [illegible] 08 03 46

[illegible]ement 86
[illegible] sur Playstation : Des[illegible] Derby, Loaded, Rapid [illegible] contre autres jeux. Tel [illegible] 42 65 00

[illegible]ement 91
[illegible] Playstation + MK3 + [illegible]on Derby + MC + 1 pad [illegible] Saturn + 2 pads + nbx [illegible] Tel au 60 75 46 13

[illegible]ement 94
[illegible] jeux Playstation : Ray[illegible] Ridge Racer... contre [illegible] Doom, MK3 Tel à [illegible] 42 53 35 81

Vente

[illegible]ement 1
[illegible] Playstation + Tekken + To[illegible] + NBA JAM + Street Figh[illegible] 2 pads, sous ga[illegible] 3500 Frs à debattre [illegible] 78 05 à Laurent.

[illegible]ement 2
[illegible] Playstation jap avec 2 [illegible] pads avec Memory Card, encore sous garantie : 2500 Frs. Tel au 23 38 19 51 après 19 h.

Département 7
Vends jeux Playstation : Ridge Racer 200 Frs, Tekken 300 Frs, vends aussi nbx cartes DBZ : PP27, HC3, Cardass, Album, cassettes vidéo (Broly 1, 2, 3,, Trunk, Gogeta ..). Tel au 75 35 01 10

Département 8
Vends sur Playstation : Twisted Meta, Domm VF : 250 Frs ou échange cotnre Wrestelmania, Zero Divide, MK3... Tel au 94 68 47 11 le soir

Département 13
Vends sur Playstation : MK 3 : 300 Frs. Tel à Benjamin au 42 20 43 54.

Département 27
Vends Playstation + 7 jeux : 3000 Frs. Tel au 48 10 93 00.

Département 29
Vends Destruction Derby sur Playstation à 250 Frs, Doom, Ridge Racer Revolution, MK3, Tekken, DBZ, Rayman. Tel au 98 06 89 90 à Gwenaël

Département 33
Vends sur Playstation : Discworld, possibilité d'échange : 250 Frs Tel à Quentin au 56 32 28 71.

Département 36
Vends jeux Playstation VF : Ridge Racer, Rayman 250 Frs l'un ou échange contre Fifa 96. Tel à Romain au 54 35 19 12

Département 38
Vends sur Playstation : Krazy Ivan, Road Rash, Lone Soldier : 330 Frs pièce ou 900 Frs le tout port compris pour les 2. Tel au 76 22 22 75 à Stéphane

Département 42
Vends Ridge Racer 250 Frs + 20 Frs de port. Tel au 77 52 38 76 avant 20 h.

Département 44
Vends ou échange Playstation japonaise avec 3 jeux + 3 pads + MC + AR : 2800 Frs ou contre Saturn. Tel au 40 58 23 71 ap. 19 h

Département 51
Vends jeux Playstation : Doom, Kileak, Lemmings, Destruction Derby, Rayman de 250 à 290 Frs Tel à Michael au 26 87 60 25.

Département 54
Vends Playstation japonaise + DBZ + Loaded + Tosninden + Gunners Heaven + MC + 2 pads : 3200 Frs ou échange contre Saturn + jeux. Tel à Eric au 83 83 13 52.

Département 59
Vends nbx jeux Playstation (Doom, Ridge Racer 2, Fifa 96, Tekken ..), vends jeux Saturn (Virtua Fighter 2, Sega Rally ..). Tel au 20 31 73 97.

Département 60
Vends jeux Playstation VF : Tekken 260 Frs, Rayman 230 Frs, Destruction Derby 260 Frs, frais de port inclus. Tel après 18 h au 44 44 22 54.

Département 62
Vends Playstation VF + 1 pad + 3 jeux : Doom, WipeOut, Destruction Derby. 2500 Frs à débattre, garantie 2 ans. Tel au 21 62 56 00 de 9 h 30 à 12 h et 14 h 30 à 19 h, dép 62 uniquement.

Département 67
Vends ou échange Tekken, WipeOut, Fifa entre 250 et 300 Frs Tel à Philippe au 88 75 73 87.

Département 68
Vends Kileak the Blood, Discworld sur Playstation . 550 Frs vends DKC + MK1 350 Frs sur SN Tle au 89 59 03 64 ap. 18 h.

Département 69
Vends jeux Playstation de 150 à 200 Frs : Warhawk, Toshinden, Doom... Tel à Sylvain au 72 65 06 40 à partir de 20 h 30.

Département 69
Vends sur Playstation . Tekken, Air Combat : 250 Frs pièce ou 450 Frs les 2, échange possible. Tel à Sylvain au 78 48 02 92

Département 69
Vends Playstation + 2 manettes : WipeOut, garantie : 2100 Frs ou échange contre Saturn + 2 jeux. Tel à Olivier au 77 60 36 55.

Département 75
Vends jeux Playstation Pal : Goal Storm 250 Frs, Discworld 200 Frs, Rayman 200 Frs, Tekken 250 Frs Tel à Fabrice au 45 31 07 84 après 17 h

Département 75
Vends Playstation : Toshinden 250 Frs, Doom 300 Frs. Tel au 44 85 92 51.

Département 76
Vends jeux Playstation VF : Toshinden 250 Frs, Destruction Derby 250 Frs. Tel au 35 80 38 95.

Département 76
Vends jeux sur Playstation : Toshinden 250 Frs, Destruction Derby 250 Frs Tel au 35 80 38 95.

Département 77
Vends MK3, NBA JAM TE, Destruction Derby sur Playstation entre 240 et 290 Frs Tel au 60 02 26 91.

Département 77
Vends Playstation + 3 jeux + 2 pads + MC : Destruction Derby, Extreme Games Raiden Project : 2500 Frs, 10 mois de garantie Tel au 60 01 57 22 à Nicolas.

Département 78
Vends sur Playstation VF : Doom et Rayman à 300 Frs Tel au 39 19 52 96.

Département 78
Vends jeux Playstation à 250 Frs pièce : Ridge Racer, WipeOut, Rayman, Tekken, X-com. Tel à François au 39 52 56 07.

Département 82
Vends WipeOut, Thunderhawk 2 sur Playstation française à 250 Frs l'un, échange possible contre True Pinball ou View Point. Tel au 63 93 15 51 le week-end.

Département 91
Vends jeux Playstation : Kileak the Blood, Ridge Racer et Toshinden : 250 Frs pièce. Tel au 64 57 12 23.

Département 92
Vends Playstation neuve (déc 95) + Destruction Derby, WipeOut pour 2300 Frs. Tel à Philippe au 41 47 00 49 après 20 h.

Département 92
Vends Playstation VF + 3 jeux : Rayman, Ridge Racer, Wipe Out : 2190 Frs. Tel au 46 04 57 46

Département 93
Vends Playstation japonaise + 1 MC + 3 jeux (Ridge Racer, Tekken, Rayman) : 3200 Frs. Tel à Stéphane au 48 29 70 44.

Département 94
Vends Ridge Racer 200 Frs et Destruction Derby 250 Frs ou les 2 à 400 Frs sur Playstation VF Tel à Alban au 43 65 19 58.

Département 94
Vends nbx jeux, achète RPG, achète Playstation et cherche contacts. Tel à Siu-Ling au 49 30 15 14 ou au 49 30 41 03.

Sega

Achat

Département 15
Achète, vends, échange consoles et jeux Saturn, Néo Géo, 3DO, Playstation, Néo Géo CD. Tel à Nicolas au 71 69 51 67

Département 30
Achète jeux sur Saturn. Faire offre au 66 29 17 76.

Département 34
Achète Saturn jap + 1 jeu + 1 pad : 1400 Frs maxi. Tel à Djamel au 67 21 43 31

Département 59
Achète ou échange jeux MD, MCD, cherche jeux de sport. Madden Fifa, NBA, NHL, Rugby..., Psycho Pinbal, Street Racer, BC Racer sur MCD, échange sur Saturn. Tel au 27 48 77 94.

Département 75
Achète DBZ sur MD. Tel au 43 47 16 55 à Jonathan

Contact

Département 14
Ecange jeux MD ou SN : NBA JAM TE DKC, MK, Ecco 2, MAS Sonic 2, Fifa 95... contre jeux Saturn, faire offre Tel à Seb au 31 96 20 03 après 17 h.

Département 17
Echange Saturn japonaise + 5 jeux + adaptateur + 2 pads + 1 détecteur à métaux 3500 Frs neuf contre PC Tel à Christophe au 46 82 16 40

Département 51
Echange MD + 2 pads + 5 jeux + 800 Frs contre Saturn avec 1 ou sans jeu, possibilité de vente, vends aussi 3 jeux SNIN (Hook, S. Mario 4, Tiny Toon) + NES + 7 jeux . 700 Frs. Tel a 26 03 97 37.

Département 59
Cherche jeux Saturn : DBZ, Layer Section, Street Fighter Movie, Daytona. Thierry Martel D21 Rue du 19 Mars 1962 59590 Raismes ou tel au 27 28 93 23

Département 73
Echange MD2 + 3 pads + 9 jeux contre Playstation (avec ou sans jeu). Tel au 79 32 79 22.

Département 78
Echange GG + 5 jeux + adaptateur secteur contre Jaguar + Alien vs Predator avec 1 ou 2 pads. Tel à Edouard au 39 51 04 93.

Département 85
Echange sur MD : MK3 contre Virtua Cop VF, Gun ou Sega Rally VF, échange Daytona VF contre Robotica ou bug. échange jeux GG : Mickey, Donald vs Sonic. Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Vente

Département 2
Vends jeux MD . Alex Kidd 50 Frs, EWJ 150 Frs, Le Roi Lion 150 Frs, Sonic 1 et 2 80 Frs, Shaq Fu 100 Frs, adaptateur Jap + 2 jeux : 130 Frs, pad 6 boutons 50 Frs. Tel au 23 20 20 41 le soir

Département 6
Vends MD 2 + 8 jeux + 2 pads + Megakey 1 et 2, prix à débattre. Tel aux heures de repas ou le soir à David au 93 01 34 45

Département 8
Vends Saturn + Virtua Fighter + Daytona USA + 2 pads : 2000 Frs. Tel au 34 62 22 84 à Steven.

Département 8
Vends MD + 25 jeux... : 2000 Frs. Tel au 24 33 03 60 à Raphaël.

Département 9
Vends jeux Saturn. Tel au 61 01 61 50 après 19 h à Hugues

Département 13
Vends MD + 1 pad infrarouge + 2 pads + 1 adatapteur + 6 jeux : 1200 Frs. Tel au 91 66 21 67.

Département 13
Vends nbx jeux MD et SNIN (Flink, Le Roi Lion, EWJ, SR), vends aussi MCD à bas prix avec 3 jeux, vends VF sur Saturn 150 Frs. Tel au 42 96 28 05

Département 14
Vends jeux GG de 50 à 100 Frs sauf MK 2 : 130 Frs, Global Gladiators, Chakan, Sonic 1 et 2, Shinobi 1 et 2, SOR, MK... Tel au 31 80 14 15 après 18 h 30.

Département 15
Vends jeux MD neuf avec notice : Soleil VF, Landstalker VF, Fifa 95, MK2, et jeux SN : Kick Off et jeux NES et 32X avec Doom et moto. Tel le week-end au 71 78 82 28.

Département 26
Vends GG + 9 jeux + loupe + sacoche + adaptateur, 1 an . 100 Frs. Tel au 75 01 76 75.

Département 28
Vends MD + 2 pads + 4 jeux . 200 Frs. Tel au 37 45 60 68 de 18 à 20 h 30.

Département 31
Vends MD2 + 2 pads + 8 jeux : DBZ, Fatal Fury, Sonic 4, 2, MK... + MS 2 + 1 pad + 6 jeux : Shinobi, Sonic 2, Agassi... contre Playstation + 2 pads. Tel au 61 99 97 25 après 18 h

Département 34
Vends MD + 32X + Virtua Racing Deluxe, Doom, Metal Head 1300 Frs port compris. Tel au 67 27 44 46.

Département 37
Vends jeux Cyb Speedway, Rayman, SF, Robotica, Panzer Dragoon sur Saturn : 200 Frs pièce. Tel au 47 54 26 57 à Cyril le week-end.

Département 39
Vends jeux Saturn : Bug, Panzer Dragoon, Virtua Cop, Hi-Octane, Shonibi X et recherche une Playstation complète avec jeux à petit prix. Tel à Jean-Charles au 84 72 39 86.

Département 42
Vends jeux MD/MS : Helfire, Super Thunder, Eternal Champions de 100 à 150 Frs, Dynamite Duke, Wonder Boy 3. . de 90 à 100 Frs. Tel au 74 87 67 88 le soir à Damien dans les dép. 69/42/38.

Département 45
Vends 5 jeux sur MD : Flink 250 Frs, Sonic 2 100 Frs, Mr Nutz 150 Frs, Sonic et Knuckles 200 Frs, SSFII' 150 Frs ou console + 5 jeux : 950 Frs port compris. Tel au 38 63 88 05 après 20 h.

Département 45
Vends GG + sacoche + AD + 7 jeux. MK, Street of Rage 2, Lemmings... 750 Frs tel au 38 69 66 84

Département 45
Vends GG + 2 jeux (Sonic 2, Road Rash) . 400 Frs. Tel après 18 h au 38 35 59 64.

Département 45
Vend sMD + 2 pads + 29 jeux : 2600 Frs. Tel au 38 63 43 04

Département 46

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU !

...IS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	COMPIEGNE	POITIERS (86)	ST DENIS (93)	TOULOUSE (31)	VERSAILLES (78)	VENTE CORRESP...
...des Fossés St Bernard 75005 PARIS ...43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	46 rue des F... 75005 (1) 43 2...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

GAME GEAR / 32X / MEGA-CD

...GEAR NEUVE	599
...GEAR OCCASION	399
...REPLAY PRO 2	249
...TEUR ALLUME CIGARE	99
...E DE LIAISON GEAR TO GEAR	79
...SE BANANE	59
...PE WIDE GEAR	69
JEUX GAME GEAR NEUFS	
...MAN FOREVER	299
...ET ASTERIX - GAME GEAR	199
...ROBOTNIK	299
...WORM JIM	299
...2	149
...AMPIONSHIP	99
...96	299
...FIELD	299
...EY MOUSE 3 - LEGEND OF ILLUSION	299
...MACHINES 2	269
...KOMBAT 3	299
...JAM	149
...JAM TOURNAMENT EDITION	199
...ER RANGERS 2	299
...RAGE	269
...R DU JEDI	299
...OF THE ROBOTS	249
...UMPFS (LES)	299
...DRIFT RACING	299
...Y GONZALES	299
[illegible]	99
...S OF RAGE 2	269
...ER RETURN OF THE JEDI	299
...ADVENTURES	299
...NATOR	199
...ES	99
...OPERS	299
...PINBALL	99
JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS	
...D DUCK	139
...A 1	189
...OP VS TERMINATOR	139
...S OF RAGE	139
...KICK OFF	99
...MONACO GP 2 - A.SENNA	149
JEUX 32X NEUFS	
...TATEUR 32X NEUF	799
...TATEUR 32X OCCASION	549
...LES CHAOTIX	399
...RI	449
...KOMBAT 2	99
...CROSS 32 X SANS BOITE	349
...TOURNEMENT EDITION	99
...RAP (32X+CD)	399
...MAN CONTEST	349
...FIGHTER	449
JEUX D'OCCASIONS	
...CARNAGE	139
...36 GREAT HOLES	249
...ES CHAOTIX	279
...HEAD	269
...AM T.E	79
...HARRIER	249
...WARS ARCADE	199
...RACING DE LUXE	249

MEGA-CD NEUF	799
MEGA-CD OCCASION	549
MEGA-CD JEUX NEUFS	
DRAGON'S LAIR	399
DUNGEON MASTER II	249
ECCO 2	399
ETERNAL CHAMPION	299
FATAL FURY SPECIAL	399
FORMULA ONE	449
LETHAL ENFORCERS + 1 PISTOLET	199
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
PITFALL	149
SAMOURAI SHODOWN	349
SILPHEED	249
SLAM CITY	249
SOULSTAR	199
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (ANGLAIS)	349
MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS	
BEAST 2	139
DUNE	269
ECCO THE DOLPHIN	139
GROUND ZERO TEXAS	169
LETHAL ENFORCERS + PISTOLET	139

WORMS 369F 369F 249F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 NEUVE + PAD	499
MEGADRIVE 2 OCCASION + PAD	349
MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
ACTION REPLAY PRO 2	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR PRO CD-X	249
JOYSTICK QUICKFIRE	49
MANETTE 6 BOUTONS COMPETITION PRO	89
JEUX MEGADRIVE NEUFS	
ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALIEN SOLDIER	199
DEMOLITION MAN	199
DONALD IN MAUI MALLARD	449
EARTHWORM JIM 2	449
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER 96	399
GARFIELD	449
INCREDIBLE HULK	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
J. MADDEN 96	399
KAWASAKI SUP. BIKES	299
LEGENDE DE THOR	449
LIGHT CRUSADER	449
MARSUPILAMI	449
MC DONALDS'GLOBAL GLADIATOR	149
MEGAGAMES 2 (3 JEUX !)	199
MEGAMAN THE WILY WARS	369
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	449
NBA JAM	99
NBA LIVE 96	399
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4 (RPG)	449
POWER DRIVE	299
PRIMAL RAGE	399
PSYCHO PINBALL (FLIPPER)	299
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	199
ROAD RASH 3	399
RUGBY E.A.	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249
SEGA SPORTS 1	299
SHAQ FU	149

SONIC & KNUCKLES	199
SONIC COMPILATION	199
SPIROU	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	169
SUPER SKIDMARKS	449
TAZMANIA 2	199
THEME PARK	449
VECTORMAN	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	449
ZOOP	249
JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS	
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	279
BART'S NIGHTMARE	139
BIO HAZARD BATTLE	139
CANNON FODDER	139
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139
CHUCK ROCK 2	169
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DRAGON'S FURY	275
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199
ETERNAL CHAMPIONS	129
F1 FORMULA ONE	275
FATAL FURY	169
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	249
FLINTSTONES	199
GRETZKY HOCKEY	279
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MICKEYMANIA	169
NHLPA HOCKEY 94	199
SPIDERMAN X MEN	169

MORTAL KOMBAT 3
MD 449F
SNIN 499F

GAME BOY

GAME BOY NEUVE	305
GAME BOY OCCASION	199
GAME BOY COULEUR NEUVE	335
ACTION REPLAY PRO 2	249
ADAPTATEUR SECTEUR	49
ADAPTATEUR ALLUME CIGARE	19
BATTERIE HANDY POWER	149
HOUSSE PROTECTION + LOUPE + HAUT PARLEUR	199
HOUSSE PROTECTION NUBY	39
KIT NETTOYAGE	29

JEUX GAME BOY NEUFS	
4 JEUX EN 1 FUNPACK VOL.1 OU 2	199
ASTERIX	199
BATMAN FOREVER	269
CUTTHROAT ISLAND	269
DONKEY KONG LAND	269
EARTHWORM JIM	249
INDIEN DANS LA VILLE (UN)	249
KILLER INSTINCT	269
MICKEY MOUSE V	269
MORTAL KOMBAT 3	249
NBA JAM 2 T.E	199
NHL 96	269
OBELIX	249
PGA 96	269
PINBALL DREAMS (FLIPPER)	199
PREHISTORIK MAN	269
PRIMAL RAGE	269
STARGATE	199
SUPER MARIOLAND 2	249
SUPER RETURN OF THE JEDI	269
TARZAN	249
TRUE LIES	199
WORMS	249
ZELDA RPG VERSION FRANCAISE	249
ZOOP	149
JEUX GAME BOY D'OCCASIONS	
BART VS JUGGERNAUTS	139
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	179
F1 RACE	159
FOOTBALL INTERNATIONAL	149
GOLF	139
HOOK	149
JORDAN VS BIRD	159
KILLER INSTINCT	189
MICRO MACHINES	139
RADAR MISSION	139
SUPER MARIOLAND	139
SUPER MARIOLAND 2	169
TENNIS	139
TOP RANKING TENNIS	169
WORLD CUP	139
WWF SUPERSTARS	99

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO NEUVE + PAD	599
SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	399
SUPER GAME BOY OCCASION	279
MANETTE TERMINATOR 6 BOUTONS	99
MANETTE D'ORIGINE	119
JOYSTICK PROGRAMMABLE	199
ACTION REPLAY PRO 3	349
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	99
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	129
CABLE PERITEL	149
RALLONGE MANETTE	39
2 MANETTES INFRA-ROUGE + RECEPTEUR	199
ADAPTATEUR SECTEUR	149

DONKEY KONG 2 499

ACHETEZ VOTRE PROCHAINE CONSOLE CHEZ SCORE GAMES ET NOUS VOUS OFFRIRONS DES BONS D'ACHAT DE 20F À 200F
(EXEMPLE : POUR L'ACHAT D'UNE PLAYSTATION, VOUS GAGNEZ 200F DE BONS D'ACHAT)

JEUX SUPER NINTENDO NEUFS	
90 MINUTES EURO PRIME GOAL	499
BATMAN FOREVER	449
CANTONA FOOTBALL	299
CHRONO TRIGGER (US)	499
CUTTHROAT ISLAND	399
DIRT RACER	369
DIRT TRAX FX	349
DONKEY KONG COUNTRY 2	499
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299
EARTH WORM JIM 2	399
FEVER PITCH SOCCER	199
GHOUL PATROL	129
HEBEREKE POPOITTO	449
ILLUSION OF TIME V.F + LIVRE	449
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	449
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	369
JOHN MADDEN 96	399
JUDGE DREDD	449
JURASSIC PARK 2	199
KAWASAKI SUPER BIKES	399
KILLER INSTINCT	499
LE LIVRE DE LA JUNGLE	369
LEGEND	199
LOBO	449
MEGAMAN X 2	449
MIGHTY MAX	199
NBA JAM TOURNEMENT EDITION	199
NBA LIVE 96	399
OBELIX	499
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTOM 2040	299
PINOCCHIO	499
PITFALL	249
POWER RANGERS «FIGHTING EDITION»	499
PREHISTORIC MAN	499
PRIMAL RAGE	399
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
SECRET OF EVERMORE	449
SECRET OF MANA + LIVRE	449
SHANGAI 2	169
SIM CITY	399
STARWING	99
STREET FIGHT 2 TURBO SANS BOITE	149
STREET RACER	199
SUPER MARIO WORLD 2	449
SUPER MARIO WORLD (SANS BOITE)	149
THEME PARK	369
TINTIN AU TIBET	499
WEAPONLORD	449
YOSHIES COOKIES	249
ZOOP	279
JEUX SUPER NINTENDO D'OCCASIONS	
ACTRAISER 2	199
ALADDIN	199
ASTERIX	169
CANNON FODDER	139
DONKEY KONG COUNTRY	269
EARTH WORM JIM	279
F 1 CHAMPIONSHIP EDITION	199
FIFA SOCCER	169
KILLER INSTINCT	349
LE ROI LION	299
LEGEND	139
LIVRE DE LA JUNGLE	249
MICKEYMANIA	199
MORTAL KOMBAT 2	279
POWER RANGERS	349
SUPER MARIO KART	269
YOSHI'S COOKIE (US)	269

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL POUR UNE NOUVELLE CONSOLE 32 BITS

KILLER INSTINCT
SNIN 499F
G.BOY 299F

SEGA SATURN

SATURN + PAD + MEMOIRE	2199
SATURN + PAD + MEM. + DAYTONA	2590
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX US/JAP	299
ACTION REPLAY PRO (3 FONCTIONS)	399
VIRTUA STICK	299
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	169
CARTE MPEG CD-VIDEO + 1CD DEMO	1190
CARTE CD-PHOTO (VF)	169
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	399
BUG	399
D.	399
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL Z	399
FIFA 96	399
GUNDAM	399
HANG ON GP 95	399
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MORTAL KOMBAT 2	399
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	449
PRIMAL RAGE	349
RAYMAN	399
SEGA RALLY	399
SIM CITY 2000	399
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449
THEME PARK	399
VIRTUA COP	349
VIRTUA FIGHTER 2	399
X-MEN	399

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION + PAD + CD DEMO	2...
ADAPTATEUR UNIVERSEL JEUX JAP/USA	
MANETTE PLAYSTATION	
2 MANETTES INFRA-ROUGE	
CARTE MEMOIRE	
CABLE DE LIAISON DEUX CONSOLES	
JOYSTICK FIGHTER	
JEUX PLAYSTATION NEUFS (V.F)	
ALIEN TRILOGY	
ALIEN VIRUS	
ASSAULT RIGS	
D.	
DEFCON 5	
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	
ESPN EXTREME GAMES	
FIFA 96	
GOAL STORM	
GUNDAM	
HI OCTANE	
JOHNNY BAZOOKATONE	
JUMPING FLASH	
KRAZY IVAN	
LOADED	
MORTAL KOMBAT 3	
NBA JAM T.E	
PRIMAL RAGE	
RAYMAN	
REVOLUTION X	
RIDGE RACER	
TEKKEN	
THEME PARK	
TOHSHINDEN	
TOTAL NBA 96	
WING COMMANDER 3	
WIPE OUT	
X-MEN	

NOUVEAU !
NOMBREUX JEUX D'OCCASION SEGA SATURN & PLAYSTATION
TEL : (1) 43 290 2...

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

COMMANDEZ FACILEMENT

Téléphone ...43 290 290 — 3615 SCORE GAMES — SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris — FAX (1) 43 29 57 57

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :
☐ Carte Bancaire N° :
Expire le ....../......
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

PETITES ANNONCES

Vends MD + 12 jeux + 1 pad turbo 6 boutons + 1 pad ou vends jeux séparément. Tel au 65 40 55 34 après 20 h à Nicolas.

Département 54
Vends Virtua Stick sur Saturn 150 Frs, Clockwork Knight 150 Frs, Daytona USA 200 Frs. Tel à Fred au 83 98 00 14 le soir ou au 83 34 37 34 HR de bureau.

Département 54
Vends MD + 2 manettes + 8 jeux : 800 Frs, vends jeux SNES à 100 Frs. Tel au 82 46 33 57.

Département 54
Vends MD + 5 jeux (Le Roi Lion, Fatal Fury..), le tout pour 700 Frs. Tel au 83 71 71 12 après 20 h à Arnaud.

Département 56
Vends GG + 4 jeux (Mickey, Columns, Donald, Global Gladiators) : 600 Frs à débattre. Tel au 97 85 92 55 après 17 h.

Département 57
Vends MD + 3 pads dont 1 à 6 boutons + 19 jeux + MS converter + 6 jeux MS + GB + 2 jeux + loupe + radio : 2500 Frs. Tel au 82 56 13 02 à Stéphane.

Département 57
Vends MD avec 10 jeux et 2 pads dont 1 à 6 boutons + turbo : 2000 Frs à débattre. Tel au 87 73 91 16 entre 19 et 21 h.

Département 59
Vends MD2 + 5 jeux dont MK3, Street Racer, Fatal Fury + 2 pads et un pad Arcade 6 boutons, le tout à 1700 Frs. Tel au 27 79 97 16 après 18 h.

Département 59
Vends jeux MD : Fifa, Lem 2, Shining Force 2, Sonic 4... de 60 à 160 Frs. Liste à Thomas Sicard 120 Avenue de la Mer 59240 Dunkerque ou tel au 28 69 53 95.

Département 59
Vends jeux sur MD à 150 Frs : Eswat, Dick Tracy, vends revues. Gonzales Thierry 23 Rue Mexico 59000 Lille.

Département 59
Vends DBZ Saturn 300 Frs ou échange contre X-Men, Sega Rally ou Virtua 2 et échange sur Playstation Destruction Derby contre Tekken. Tel à Nicolas au 28 43 15 44 après 19 h.

Département 59
Vends MD + MCD + 13 jeux + adaptateurs : 1200 Frs à débattre. Tel après 18 h au 20 95 28 31.

Département 59
Vends MD + 2 pads + 13 jeux dont SFII, DBZ, MKII, Fatal Fury, SM GP, Sonic, Le Roi Lion... 1400 Frs. Tel à Christophe au 20 30 06 60.

Département 61
Vends Game Gear + 2 jeux : 200 Frs, jeux Saturn : 220 Frs : Sega Rally, Super Street II, Sim City 2000... et jeux MD. Tel au 33 26 36 49.

Département 62
Vends nbx jeux sur MD entre 50 et 180 Frs : NBA Live 95, Landstalker, Rocket Knight et échange jeux Saturn : Daytona, Panzer Dragoon. Tel au 21 81 56 50.

Département 68
Vends jeux Pitfall, Jungle Strike, Terminator, Sonic Spinball, pistolet avec 6 jeux.... de 100 à 150 Frs. Tel au 89 50 58 43 ap. 18 h.

Département 69
Vends MD + 4 pads (2 turbo) + 5 jeux : 80 Frs, Global Gladiator, Rugby 95 : 300 Frs, adaptateur MS/MD + 3 jeux MS : 300 Frs, pistolet + 2 jeux MS : 300 Frs et 3 autres jeux. Tel à Guillaume au 78 31 74 86.

Département 69
Vends MD2 + 2 pads + Le Roi Lion + Sonic : 700 Frs. Tel au 78 68 99 84 à Laurent après 17 h.

Département 69
Vends MD + 23 jeux + 2 pads : 1700 Frs (MK, Eternal Champion...), vends jeux MCD 80 Frs : Mickeymania et Knight Trap. Tel au 78 54 49 55 à Fred.

Département 72
Vends jeux Saturn : Virtua Fighters, Panzer Dragoon, Victory Goal, Thunder Hawk 2 : 200 Frs. Lionel Genot 4 Rue du Dr Roux 72430 Noyen sur Sarthe.

Département 75
Vends MD + 2 pads + 2 jeux : 300 Frs, Phantasy Star 4 : 300 Frs, Shining Force 2 : 250 Frs, Shining Force 1 : 200 Frs, Dungeon et Dragon : 150 Frs. Tel au 45 45 63 22 avant 20 h.

Département 75
Vends sur Saturn : Virtua Cop, Gun 300 Frs, état neuf. Tel à Sam au 46 87 05 15.

Département 75
Vends MD + MCD + plus de 30 jeux MD et 14 CD, le tout en tbe : 2600 Frs. Tel à Fadi au 47 70 37 16.

Département 75
Vends GG + 8 jeux + transfo + sacoche. Tel à Gérard au 45 08 42 30 ou le soir au 47 57 53 52.

Département 75
Vends MCD + Night Trap + Dune + Yumeni Manshion + Sherlock Holmes + Road Advenger : 1000 Frs à débattre. Tel au 44 52 91 63.

Département 77
Vends MD + 2 pads + 24 jeux (Shining Force 2...) , le tout pour 2200 Frs. Tel au 64 08 35 30.

Département 78
Vends MCD + Ground Zero + Sylpheed, Final Fight, vends sur Playstation : Kileak the Blood, Ridge Racer, Toshinden. Tel à Xavier au 34 60 22 33.

Département 78
Vends MD 2 + 9 jeux (MK, Soleil, KOFF 3, Street Racer, Le Roi Lion...) 1000 Frs et GB + 7 jeux (Marioland 2, Tetris...) : 350 Frs. Tel au 39 50 76 08.

Département 78
Vends MD2 + 3 pads + 6 jeux (Kick Off 3, Games 2, MK, Street Racer, Power Drive, Megagames 2...) : 600 Frs, vends sur Saturn : Panzer Dragoon : 230 Frs. Tel à Ange au 39 50 76 08.

Département 78
Virtua Fighter Remix, Daytona USA sur Saturn à prix intéressant. Tel à Willy au 76 31 62 01.

Département 78
Vends Fifa 96, Virtua Cop, Gun sur Saturn, vends Loaded, Goal-Storm sur Playstation. Tel à Claude au 30 58 29 76 (domicile) ou au 39 63 53 65 (travail).

Département 83
Vends MS 2 avec 3 jeux : 800 Frs. Tel à Karen au 94 59 32 24.

Département 91
Vends sur Saturn : VF, VF Remix, Clockwork K. 1 et 2, Daytona, Victory Goal, NHL Hockey, Robotica..., cherche Virtua Cop, Virtua Fighter 2, vends jeux MD, 32X, SNIN, Jaguar... Tel au 60 83 07 11.

Département 91
Vends MD + 16 jeux + 2 pads ou échange contre SN + jeux. Tel à Kevin au 69 53 10 11 ou au 94 32 12 66.

Département 91
Vends MD + 1 pad + Fighter II + 8 jeux (Batman Forever, NBA JAM, Samouraï Shodown, Senna GP 2...) le tout à débattre. Tel au 69 41 94 70 à David.

Département 92
A saisir ! Vends Game Gear + AD MS + sacoche de trasport + 14 supers jeux !!! (dont Shinobi, Sonic, Wonderboy 1 et 2, Space Harrier...), valeur réelle : 4000 Frs, bradé à 1500 Frs. Tel à Bruno Clément au 45 67 74 53 (rép.).

Département 92
Vends MD + 2 pads + 1 jeu Landstalker VF, faire offre à David Féger 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36 après 20 h.

Département 92
Vends GG + 5 jeux + adaptateur secteur + sac de rangement : 650 Frs à débattre. Tel au 47 09 65 44 après 17 h.

Département 92
Vds MD+4 jeux+GG+10 jeux à prix intéressants. Tel Sophie: 47 57 08 90.

Département 93
Vends MD + 2 pads + 8 jeux : 1500 Frs. Tel au 43 32 71 61.

Département 93
Vends MD jap + 2 pads + 1 stick + 12 jeux, le tout pour 990 Frs. Tel à Franco au 48 60 48 44.

Département 93
Vends jeux MD, prix à débattre. Tel au 48 49 44 98 après 18 h.

Département 93
Vends Saturn + 1 pad + 1 jeu Virtua Cop, le tout sous garantie. Tel à Laurent au 48 55 95 65.

Département 93
Vends MD + MCD + 9 jeux CD + 4 jeux MD + Menacer : 2500 Frs. Tel au 43 84 21 51.

Département 94
Vends, achète, échange consoles et jeux GG, GB, SN, MD, Saturn, Playstation, 3DO, NEC, Néo Géo... Tel à Khalid au 07 47 90 16 tous les jours de 11 à 21 h.

Département 95
Vends MD2 + 2 pads + 8 jeux (SF, Pitfall, Fifa 95, NBA 95...) + 1 adaptateur pour 4 manettes : 1100 Frs. Tel à David au 34 46 91 63.

Département 95
Vends MD2 + MCD 2 avec 9 jeux (Flink...) : 800 Frs et sur Saturn : Victory Goal : 200 Frs. Tel à Yoann au 39 83 37 95.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! Vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois suivant. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N°52

JOYPAD - PA - 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET

gagnez une



playstation

sur 3615 JOYPAD

PlayStation
MAGAZINE

Le seul magazine officiel de la PlayStation vendu avec un CD de démos



Disponible dès le 23 février au prix de 49 F